COMPILADO DE PODERES

Edição 1.0 (2024-199)

Sumário

Poderes de Combate...3
Poderes de Destino.....7
Poderes de Magia.....10
Poderes Concedidos....13
Poderes da Tormenta...19

Poderes de Classe.....21

1. Arcanista...21
2. Bárbaro.....23
3. Bardo.....26
4. Bucaneiro...30
5. Caçador.....33
6. Cavaleiro....38
7. Clérigo.....40
8. Druida.....42
9. Guerreiro....45
10. Inventor.....48
11. Ladino.....51
12. Lutador.....55
13. Miragem.....59
14. Místico.....61
15. Nobre.....65
16. Paladino.....67
17. Samurai.....70

Desvantagens.....72

Este Suplemento foi criado com o intuito de ajudar os jogadores de Tormenta20 para criar seus personagens com todas as mecânicas disponíveis, sem precisar consultar a todos os inúmeros conteúdos adicionais existentes.

Este arquivo está sendo disponibilizado de forma gratuita para toda a comunidade se beneficiar dele.

Todos os direitos das obras de Tormenta são reservados para a Jambô Editora e seus escritores.

Este suplemento feito por fãs será atualizado periodicamente conforme novos suplementos e edições da revista Dragão Brasil forem lançadas (A cada suplemento novo ou 10 edições da DB).

Os poderes neste suplemento são referidos à versão 'Jogo do Ano'.

Créditos:
u/luska13 (Reddit) | lukandr (Discord)

Poderes Gerais

Todos os poderes a seguir fazem parte dos poderes gerais disponíveis em Tormenta20 – Edição Jogo do Ano, nas revistas Dragão Brasil (Até a edição 199) e no Ameaças de Arton. Qualquer personagem pode escolher poderes nesta lista.

Poderes de Combate

Acuidade Com Arma
Pré-Requisito: Des 1.
Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou uma de arremesso, você pode somar sua Destreza ao invés de Força nos testes de ataque e rolagens de dano.

Alcance Ampliado
Pré-requisito: treinado em Luta.
Ao usar armas alongadas, seu alcance natural é triplicado ao invés de duplicado.

Arma Secundária Grande
Pré-Requisito: Estilo de Duas Armas.
Você pode empunhar duas armas de uma mão com o poder ***Estilo de Duas Armas***.

Arremesso Potente
Pré-Requisitos: For 1, Estilo de Arremesso.
Quando usa uma arma de arremesso, você pode usar sua Força em vez de Destreza nos testes de ataque. Se possuir o poder Ataque Poderoso, poderá usá-lo com armas de arremesso.

Arremesso Múltiplo
Pré-Requisitos: Des 1, Estilo de Arremesso.
Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode pagar 1 PM para fazer um ataque adicional contra o mesmo alvo, arremessando outra arma de arremesso.

Ataque com Escudo
Pré-Requisito: Estilo de Arma e Escudo.
Uma vez por rodada, se estiver empunhando um escudo e fizer a ação agredir, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o escudo. Este ataque não faz você perder o bônus do escudo na Defesa.

Ataque Pesado
Pré-requisito: Estilo de Duas Mãos.
Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma de duas mãos, você pode pagar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo como uma ação livre (use o resultado do ataque como o teste de manobra).

Ataque Poderoso
Pré-requisito: For 1.
Sempre que faz um ataque corpo a corpo, você pode sofrer –2 no teste de ataque para receber +5 na rolagem de dano.

Ataque Preciso
Pré-requisito: Estilo de Uma Arma.
Se estiver empunhando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na margem de ameaça e +1 no multiplicador de crítico.

Bloqueio com Escudo
Pré-requisito: Estilo de Arma e Escudo.
Quando sofre dano, você pode gastar 1 PM para receber redução de dano igual ao bônus na Defesa que seu escudo fornece contra este dano. Você só pode

usar este poder se estiver usando um escudo.

Brecha na Guarda
Pré-requisito: treinado em Percepção
Uma vez por rodada, quando ataca oponentes atordoados, caídos ou desprevenidos você recebe +1d6 em sua rolagem de dano.

Carga de Cavalaria
Pré-requisito: Ginete.
Quando faz uma investida montada, você causa +2d8 pontos de dano. Além disso, pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento.

Combate Defensivo
Pré-requisito: Int 1.
Quando usa a ação agredir, você pode usar este poder. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre –2 em todos os testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa.

Combate Montado
Pré-requisito: Ginete.
Enquanto estiver montado, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com armas.

Combatente Veterano
Pré-requisito: proficiência em armas marciais
Sua margem de ameaça com armas que saiba usar aumenta em +1.

Contraguarda
Pré-requisito: Desarmar Aprimorado
Enquanto seu bônus do poder Combate Defensivo estiver ativo, sempre que uma criatura errar um ataque corpo a corpo contra você, pode gastar uma reação e 2 PM para fazer uma manobra desarmar contra o atacante.

Corte Lacerante
Pré-requisito: treinado em Luta
Quando ataca com uma arma corpo a corpo de corte, você pode gastar 1 PM. Se você acertar o ataque, causa +1d8 pontos de dano.

Derrubar Aprimorado
Pré-requisito: Combate Defensivo.
Você recebe +2 em testes de ataque para derrubar. Quando derruba uma criatura com essa manobra, pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra contra ela.

Desarmar Aprimorado
Pré-requisito: Combate Defensivo.
Você recebe +2 em testes de ataque para desarmar. Quando desarma uma criatura, pode gastar 1 PM para arremessar a arma dela para longe. Para definir onde a arma cai, role 1d8 para a direção (sendo "1" diretamente à sua frente, "2" à frente e à direita e assim por diante) e 1d6 para a distância (medida em quadrados de 1,5m a partir da criatura desarmada)

Disparo Preciso
Pré-requisito: Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso.
Você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque

Disparo Rápido
Pré-requisitos: Des 1, Estilo de Disparo.
Se estiver empunhando uma arma de disparo que possa recarregar como ação livre e gastar uma ação completa para agredir, pode fazer um ataque adicional com ela. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno.

Empunhadura Poderosa
Pré-requisito: For 3.
Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua, a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para –2 (normalmente, usar uma arma de uma categoria de tamanho maior impõe –5 nos testes de ataque).

Encouraçado
Pré-requisito: proficiência com armaduras pesadas.
Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 na Defesa. Esse bônus aumenta em +2 para cada outro poder que você possua que tenha Encouraçado como pré-requisito.

Esquiva
Pré-requisito: Des 1.
Você recebe +2 na Defesa e Reflexos.

Resistência Montada
Pré-requisito: Combate Montado
Enquanto estiver montado, sempre que precisar fazer um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para usar Cavalgar no lugar da perícia exigida. Se o teste for contra um efeito que permite um teste para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste.

Estilo de Arma e Escudo
Pré-requisitos: treinado em Luta, proficiência com escudos.
Se você estiver usando um escudo, o bônus na Defesa que ele fornece aumenta em +2.

Estilo de Arremesso
Pré-requisito: treinado em Pontaria.
Você pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe +2 nas rolagens de dano com elas. Se também possuir o poder Saque Rápido, também recebe +2 nos testes de ataque com essas armas

Estilo de Disparo
Pré-requisito: treinado em Pontaria.
Se estiver usando uma arma de disparo, você soma sua Destreza nas rolagens de dano.

Estilo de Duas Armas
Pré-requisitos: Des 2, treinado em Luta.
Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se possuir Ambidestria, em vez disso não sofre penalidade para usá-lo.

Estilo de Duas Mãos
Pré-requisitos: For 2, Treinado em Luta.
Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, você recebe +5 nas rolagens de dano. Este poder não pode ser usado com armas leves.

Estilo de Uma Arma
Pré-requisito: treinado em Luta.
Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na Defesa e nos testes de ataque com essa arma (exceto ataques desarmados).

Estilo Desarmado
Pré-requisito: treinado em Luta.
Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano e podem causar dano letal ou não letal (sem penalidades).

Estocada Debilitante
Pré-requisito: treinado em Luta.

Quando ataca com uma arma corpo a corpo de perfuração, você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, o alvo sofre –2 nos testes de ataque e nas rolagens de dano até o início da sua próxima rodada.

Estudar o Adversário
Pré-requisito: treinado em Guerra.
Sempre que erra um ataque contra uma criatura, você recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque contra o mesmo alvo. O bônus zera quando você acertar o alvo ou atacar um alvo diferente.

Fanático
Pré-requisitos: 12º nível de personagem, Encouraçado.
Seu deslocamento não é reduzido por usar armaduras pesadas.

Finta Aprimorada
Pré-requisitos: treinado em Enganação.
Você recebe +2 em testes de Enganação para fintar e pode fintar como uma ação de movimento.

Foco em Arma
Pré-requisito: proficiência com a arma. Escolha uma arma. Você recebe +2 em testes de ataque com essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes.

Ginete
Pré-requisito: treinado em Cavalgar.
Você passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano. Além disso, não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando montado.

Inexpugnável
Pré-requisitos: Encouraçado, 6º nível de personagem.
Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 em todos os testes de resistência.

Matador de Gigantes
Você recebe +1d10 nas rolagens de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior, e estas criaturas não recebem bônus por tamanho em manobras de combate contra você

Mira Apurada
Pré-requisitos: Sab 1, Disparo Preciso.
Quando usa a ação mirar, você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno.

Pancada Estonteante
Pré-requisitos: For 15 (For 2), treinado em Luta
Quando ataca com uma arma corpo a corpo de impacto, você pode gastar 2 PM. Se acertar o ataque, o alvo fica desprevenido até o início de seu próximo turno.

Piqueiro
Se estiver empunhando uma arma alongada, uma vez por rodada, sempre que um inimigo entrar voluntariamente em seu alcance corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este oponente com esta arma. Se o oponente tiver se aproximado fazendo uma investida, seu ataque causa dois dados de dano extra do mesmo tipo.

Presença Aterradora
Pré-requisito: treinado em Intimidação.
Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para assustar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Veja a

perícia Intimidação para as regras de assustar.

Proficiência
Escolha uma proficiência: armas marciais, armas de fogo, armaduras pesadas ou escudos (se for proficiente em armas marciais, você também pode escolher armas exóticas). Você recebe essa proficiência. Você pode escolher este poder outras vezes para proficiências diferentes.

Quebrar Aprimorado
Pré-requisito: Ataque Poderoso.
Você recebe +2 em testes de ataque para quebrar. Quando reduz os PV de uma arma para 0 ou menos, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque extra contra o usuário dela. O ataque adicional usa os mesmos valores de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente.

Reflexos de Combate
Pré-requisito: Des 1.
Você ganha uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate.

Saque Rápido
Pré-requisito: treinado em Iniciativa
Você recebe +2 em Iniciativa e pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar armas de disparo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre.

Trespassar
Pré-requisito: Ataque Poderoso.
Quando você faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Vitalidade
Pré-requisito: Con 1.
Você recebe +1 PV por nível de personagem e +2 em Fortitude.

Poderes de Destino

Acrobático
Pré-requisito: Des 2.
Você pode usar sua Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas.

Adestrar Montaria
Pré-requisitos: treinado em Adestramento, 7º nível de personagem.
Você recebe +2 em Adestramento. Além disso, escolha um dos efeitos a seguir. Sua montaria se torna veterana ou recebe a habilidade de um outro tipo de parceiro iniciante, entre ajudante, assassino, besta de carga, combatente, fortão, guardião ou vigilante. No caso do ajudante, o mestre deve aprovar as perícias escolhidas. Você só pode ter uma montaria treinada desta forma por vez e, se perdê-la, pode aplicar um treinamento a outra com uma semana de trabalho.

Afinidade com Magia
Pré-requisito: Car 1
Bônus concedidos a você por magias ou habilidades mágicas aumentam em +1, mas penalidades causadas por esses efeitos também aumentam em -1. Magias e habilidades mágicas que curam ou causam dano recebem um dado adicional em você.

Ao Sabor do Destino
Pré-requisito: 6º nível de personagem.
Confiando em suas próprias habilidades (ou em sua própria sorte), você abre mão de usar itens mágicos. Sua autoconfiança fornece diversos benefícios, de acordo com seu nível de personagem e a tabela da página seguinte.

Nível	Benefício
6°	+2 em uma perícia
7°	+1 na defesa
8°	+1 nas rolagens de dano
9°	+1 em um atributo
11°	+2 em uma perícia
12°	+2 na defesa
13°	+2 nas rolagens de dano
14°	+1 em um atributo
16°	+2 em uma perícia
17°	+3 na defesa
18°	+3 nas rolagens de dano
19°	+1 em um atributo

Os bônus não são cumulativos (os bônus em atributos e perícias devem ser aplicados num atributo ou perícia diferente a cada vez). Se você utilizar voluntariamente qualquer item mágico (exceto poções), perde o benefício deste poder até o fim da aventura. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, pode "ir de carona" em um tapete voador, mas não pode você mesmo conduzi-lo.

Aparência Inofensiva
Pré-requisito: Car 1
A primeira criatura inteligente (Int 3 ou mais) que atacar você em uma cena deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Este poder só funciona uma vez por cena; independentemente de a criatura falhar ou não no teste, poderá atacá-lo nas rodadas seguintes.

Atlético
Pré-requisito: For 2
Você recebe +2 em Atletismo e +3m em seu deslocamento.

Atraente
Pré-requisito: Car 1.
Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que possam se sentir fisicamente atraídas por você.

Comandar
Pré-requisito: Car 1.
Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena.

Costas Largas
Pré-requisito: Con 1, For 1
Seu limite de carga aumenta em 5 espaços e você pode se beneficiar de um item vestido adicional.

Dividir Fardo
Pré-requisito: qualquer habilidade que forneça um aliado montaria.
Sua Força é considerada o dobro do valor para capacidade de carga, mas pelo menos um terço do seu equipamento (em peso) deve ficar com sua montaria (podendo não estar disponível em momentos que o mestre decide que sua montaria não pode participar da cena).

Dois Como Um
Pré-requisito: Ginete.
Quando faz um teste de Atletismo, Cavalgar, Iniciativa, Luta, Percepção, Pontaria ou Reflexos enquanto monta-

do, você pode gastar 2 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.

Especialista em Itens Mágicos
Pré-requisito: Car 1.
A CD para habilidades de itens mágicos usados por você aumenta em +2 por categoria do item usado (+2 para itens menores, +4 para itens médios e +6 para itens maiores).

Foco em Perícia
Pré-requisito: treinado na perícia escolhida.
Escolha uma perícia. Quando faz um teste dessa perícia, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. Este poder não pode ser aplicado em Luta e Pontaria (mas veja Foco em Arma).

Inventário Organizado
Pré-requisito: Int 1.
Você soma sua Inteligência no limite de espaços que pode carregar. Para você, itens muito leves ou pequenos, que normalmente ocupam meio espaço, em vez disso ocupam 1/4 de espaço.

Investigador
Pré-requisito: Int 1.
Você recebe +2 em Investigação e soma sua Inteligência em Intuição.

Lobo Solitário
Você recebe +1 em testes de perícia e Defesa se estiver sem nenhum aliado em alcance curto. Você não sofre penalidade por usar Cura em si mesmo.

Maestria em Itens Mágicos
Pré-requisito: Especialista em Itens Mágicos.
O custo que você paga para ativar habilidades de itens mágicos diminui em -1 PM.

Montaria Aprimorada
Pré-requisitos: qualquer habilidade que forneça um aliado montaria, 9º nível de personagem.
Seu aliado do tipo montaria recebe um segundo tipo diferente, ganhando os bônus equivalentes. Por exemplo, se você tiver um companheiro guardião, pode adicionar o tipo guardião a ele, tornando-o uma montaria guardiã que concede +2 na defesa, além dos bônus da montaria.

Medicina
Pré-requisitos: Sab 1, treinado em Cura.
Você pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se você passar, ela recupera 1d6 PV, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (2d6 com um resultado 20, 3d6 com um resultado 25 e assim por diante). Você só pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura.

Parceiro
Pré-requisitos: treinado em Adestramento (parceiro animal) ou Diplomacia (parceiro humanoide), 6º nível de personagem.
Você possui um parceiro animal ou humanoide que o acompanha em aventuras. Escolha os detalhes dele, como nome, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (veja a página 260). O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo, mas, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu parceiro, você recebe outro no início da próxima aventura.

Sentidos Aguçados
Pré-requisitos: Sab 1, treinado em Percepção.
Você recebe +2 em Percepção, não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha.

Sortudo
Você pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste recém realizado (apenas uma vez por teste).

Surto Heroico
Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

Torcida
Pré-requisito: Car 1.
Você recebe +2 em testes de perícia e Defesa quando tem a torcida a seu favor. Entenda-se por "torcida" qualquer número de criaturas inteligentes em alcance médio que não esteja realizando nenhuma ação além de torcer por você.

Treinar Montaria
Pré-requisitos: Parceiro (animal), 8º nível de personagem
Se for uma montaria, seu aliado fornecido pelo poder Parceiro tem o nível de poder aumentado para veterano. A partir do 16º nível, você pode comprar esse poder uma segunda vez para aumentar o nível de poder do aliado montaria de veterano para mestre.

Treinamento em Perícia
Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes.

Venefício
Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista).
Quando usa um veneno, você não corre risco de se envenenar acidentalmente. Além disso, a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2.

Vontade de Ferro
Pré-requisito: Sab 1.
Você recebe +1 PM para cada dois níveis de personagem e +2 em Vontade.

Poderes de Magia

Carga Elemental: Combustão de Mana
Pré-requisitos: três magias que causam dano de fogo, 6º nível de personagem.
Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano de fogo, sua mana começa a aquecer e você recebe uma carga elemental de combustão, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que pode lançar. Para cada carga de combustão acumulada, suas magias que causam dano de fogo causam um dado adicional do mesmo tipo, até um máximo de dados adicionais igual à quantidade de dados de dano original da magia (incluindo aprimoramentos). Você perde todas as cargas de combustão acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de combustão.

Carga Elemental: Corrosão Concentrada
Pré-requisitos: três magias que causam dano de ácido, 6º nível de personagem.
Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano de ácido, sua mana se torna mais concentrado e você

recebe uma carga elemental de corrosão, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que você pode lançar. A CD para resistir às suas magias que causam dano de ácido aumenta em +1 para cada carga de corrosão acumulada. Você perde todas as cargas de corrosão acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de corrosão.

Carga Elemental: Dínamo Mágico
Pré-requisitos: três magias que causam dano elétrico, 6º nível de personagem.
Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano elétrico, você recebe uma carga elemental de energia, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que você pode lançar. Para cada carga de energia acumulada, o custo total dos aprimoramentos de suas magias que causam dano elétrico é reduzido em -1 PM. Você perde todas as cargas de energia acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de energia.

Carga Elemental: Véu do Inverno
Pré-requisitos: três magias que causam dano de frio, 6º nível de personagem
Uma vez por rodada, quando lança uma magia que causa dano de frio, sua mana começa a esfriar e você recebe uma carga elemental de geada, até um limite máximo de cargas elementais igual ao maior círculo de magia que você pode lançar. Quando você lança uma magia que causa dano de frio, pequenos cristais de gelo se formam sobre seu corpo, fornecendo 5 PV temporários por carga de geada. Você perde todas as cargas de geada acumuladas se passar uma rodada inteira sem ganhar uma carga de geada.

Celebrar Ritual
Pré-requisitos: treinado em Misticismo ou Religião, 8º nível de personagem.
Você pode lançar magias como rituais. Isso dobra seu limite de PM, mas muda a execução para 1 hora (ou o dobro, o que for maior) e exige um gasto de T$ 10 por PM gasto (em incensos, oferendas...). Assim, um arcanista de 8º nível pode lançar uma magia de 16 PM gastando T$ 160. *[1]
*[1] *Magias lançadas como rituais não podem ser armazenadas em itens.*

Confluência Elemental
Pré-requisitos: dois poderes de carga elemental, 9º nível de personagem
Suas cargas elementais interagem entre si, criando um vínculo de poder elemental. Cargas diferentes passam a contar como cargas de um mesmo elemento para efeitos de bônus. Por exemplo, se tiver uma carga de combustão, uma carga de energia e uma carga de geada, sua próxima magia que cause dano elétrico, de fogo ou de frio causará três dados adicionais de dano, terá o custo total de seus aprimoramentos reduzido em -3 PM e concederá 15 PV temporários. Você ainda só pode ter um número total de cargas elementais ativas igual ao círculo máximo de magia que pode lançar.

Escrever Pergaminho
Pré-requisitos: habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (escriba)
Você pode usar a perícia Ofício (escriba) para fabricar pergaminhos com magias que conheça. Veja a página 121 para a regra de fabricar itens e as páginas 333 e 341 para as regras de perga-

minhos. De acordo com o mestre, você pode usar objetos similares, como runas, tabuletas de argila etc.

Explosão Fulgente
Suas magias que causam dano de fogo recebem um novo aprimoramento.
+1 PM: além do normal, as chamas mágicas emitem um brilho intenso. Um alvo que falha no teste de resistência fica cego por uma rodada

Foco em Magia
Escolha uma magia. Seu custo diminui em –1 PM (cumulativo com outras reduções de custo). Você pode escolher este poder outras vezes para magias diferentes

Frio Penetrante
Suas magias que causam dano de frio recebem um novo aprimoramento.
+1 PM: além do normal, a magia cobre os alvos com cristais de gelo. Um alvo que falha no teste de resistência fica enredado por uma rodada

Gênese Elemental
Escolha um tipo de dano entre ácido, eletricidade, frio e fogo. Suas magias que causam dano do tipo escolhido recebem um novo aprimoramento.
+3 PM: além do efeito normal, a magia também cria um grupo de 1d4 (+1 por círculo) elementais Pequenos em espaços desocupados adjacentes ao alvo ou dentro da área de efeito da magia, que permanecem até o fim da cena ou até serem reduzidos a 0 PV. Você pode usar uma ação de movimento para fazer os elementais se moverem (deslocamento voo 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar 1d6 pontos de dano do tipo da magia a criaturas adjacentes. Os elementais têm 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência, falham automaticamente em qualquer teste oposto e são imunes a atordoamento, dano do seu elemento, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, ilusão, paralisia, sono e veneno. Usos criativos para elementais criados fora de combate ficam a critério do mestre.

Magia Acelerada (Aprimoramento)
Pré-requisito: lançar magias de 2º círculo.
Muda a execução da magia para ação livre. Você só pode aplicar este aprimoramento em magias com execução de movimento, padrão ou completa e só pode lançar uma magia como ação livre por rodada.
Custo: +4 PM.

Magia Ampliada (Aprimoramento)
Aumenta o alcance da magia em um passo (de curto para médio, de médio para longo) ou dobra a área de efeito da magia. Por exemplo, uma Bola de Fogo ampliada tem seu alcance aumentado para longo ou sua área aumentada para 12m de raio.
Custo: +2 PM.

Magia Discreta (Aprimoramento)
Você lança a magia sem gesticular e falar, usando apenas concentração. Isso permite lançar magias com as mãos presas, amordaçado etc. Também permite lançar magias arcanas usando armadura sem teste de Misticismo. Outros personagens só percebem que você lançou uma magia se passarem num teste de Misticismo (CD 20).
Custo: +2 PM.

Magia Ilimitada
Você soma seu modificador do atributo-chave no limite de PM que pode gastar numa magia. Por exemplo, um

arcanista de 5º nível com Int 18 (+4) e este poder pode gastar até 9 PM em cada magia.

Preparar Poção
Pré-requisitos: habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (alquimista).
Você pode usar a perícia Ofício (alquimista) para fabricar poções com magias que conheça de 1º e 2º círculos. Veja a página 121 para a regra de fabricar itens e as páginas 333 e 341 para as regras de poções.

Raios e Trovões
Suas magias que causam dano elétrico recebem um novo aprimoramento. +1 PM: além do normal, a magia irrompe em um trovão retumbante. Um alvo que falha no teste de resistência fica caído.

Vapores Tóxicos
Suas magias que causam dano de ácido recebem um novo aprimoramento. +1 PM: além do normal, a magia exala gases nocivos. Um alvo que falha no teste de resistência fica enjoado por uma rodada

Poderes Concedidos

Todos os poderes desta seção possuem como pré-requisito ser devoto do deus (ou de um dos deuses) indicado ao lado do nome do poder.

Afinidade com a Tormenta (Aharadak)
Você recebe +10 em testes de resistência contra efeitos da Tormenta, de suas criaturas e de devotos de Aharadak. Além disso, seu primeiro poder da Tormenta não conta para perda de Carisma.

Almejar o Impossível (Thwor, Valkaria) Quando faz um teste de perícia, um resultado de 19 ou mais no dado sempre é um sucesso, não importando o valor a ser alcançado.

Anfíbio (Oceano)
Você pode respirar embaixo d'água e adquire deslocamento de natação igual a seu deslocamento terrestre.

Apostar com o Trapaceiro (Hyninn)
Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PM para apostar com Hyninn. Você e o mestre rolam 1d20, mas o mestre mantém o resultado dele em segredo. Você então escolhe entre usar seu próprio resultado ou o resultado oculto do mestre (neste caso, ele revela o resultado).

Armas da ambição (Valkaria)
Você recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com armas nas quais é proficiente.

Arsenal das profundezas (Oceano)
Você recebe +2 nas rolagens de dano com azagaias, lanças e tridentes e seu multiplicador de crítico com essas armas aumenta em +1.

Astúcia da Serpente (Sszzaas)
Você recebe +2 em Enganação, Furtividade e Intuição.

Ataque Piedoso (Lena, Thyatis)
Você pode usar armas de corpo a corpo para causar dano não letal sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque.

Aura de Medo (Kally)
Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de medo com alcance curto e duração até o fim da cena. Todos os inimigos que entrem na aura devem fazer

um teste de Vontade (CD Car) ou ficam abalados até o fim da cena. Uma criatura que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia.

Aura de Paz (Marah)
Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de paz com alcance curto e duração de uma cena. Qualquer inimigo dentro da aura que tente fazer uma ação hostil contra você deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

Aura Restauradora (Lena)
Efeitos de cura usados por você e seus aliados em alcance curto recuperam +1 PV por dado.

Bênção do Mana (Wynna)
Você recebe +1 PM a cada nível ímpar.

Carícia Sombria (Tenebra)
Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para cobrir sua mão com energia negativa e tocar uma criatura em alcance corpo a corpo. A criatura sofre 2d6 pontos de dano de trevas (Fortitude CD Sab reduz à metade) e você recupera PV iguais à metade do dano causado. Você pode aprender Toque Vampírico como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em –1 PM.

Centelha Mágica (Wynna)
Escolha uma magia arcana ou divina de 1º círculo. Você aprende e pode lançar essa magia. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Compreender os Ermos (Allihanna)
Você recebe +2 em Sobrevivência e pode usar Sabedoria para Adestramento (em vez de Carisma).

Conhecimento Enciclopédico (Tanna-Toh) Você se torna treinado em duas perícias baseadas em Inteligência a sua escolha.

Conjurar Arma (Arsenal)
Você pode gastar 1 PM para invocar uma arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. A arma surge em sua mão, fornece +1 em testes de ataque e rolagens de dano, é considerada mágica e dura pela cena. Você não pode criar armas de disparo, mas pode criar 20 munições.

Coragem Total (Arsenal, Khalmyr, Lin-Wu, Valkaria)
Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros).

Cura Gentil (Lena)
Você soma seu Carisma aos PV restaurados por suas habilidades mágicas de cura.

Curandeira Perfeita (Lena)
Você sempre pode escolher 10 em testes de Cura. Além disso, não sofre penalidade por usar essa perícia sem uma maleta de medicamentos. Se possuir o item, recebe +2 no teste de Cura (ou +5, se ele for aprimorado).

Dedo Verde (Allihanna)
Você aprende e pode lançar Controlar Plantas. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Descanso Natural (Allihanna)
Para você, dormir ao relento conta como condição de descanso confortável.

Dom da Esperança (Marah)
Você soma sua Sabedoria em seus PV

em vez de Constituição, e se torna imune às condições alquebrado, esmorecido e frustrado.

Dom da Imortalidade (Thyatis)
Você é imortal. Sempre que morre, não importando o motivo, volta à vida após 3d6 dias. Apenas paladinos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos.

Dom da Profecia (Thyatis)
Você pode lançar Augúrio. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. Você também pode gastar 2 PM para receber +2 em um teste.

Dom da Ressurreição (Thyatis)
Você pode gastar uma ação completa e todos os PM que possui (mínimo 1 PM) para tocar o corpo de uma criatura morta há menos de um ano e ressuscitá-la. A criatura volta à vida com 1 PV e 0 PM, e perde 1 ponto de Constituição permanentemente. Este poder só pode ser usado uma vez em cada criatura. Apenas clérigos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos.

Dom da Verdade (Khalmyr)
Você pode pagar 2 PM para receber +5 em testes de Intuição, e em testes de Percepção contra Enganação e Furtividade, até o fim da cena.

Escamas Dracônicas (Kally)
Você recebe +2 na Defesa e em Fortitude.

Escudo Mágico (Wynna)
Quando lança uma magia, você recebe um bônus na Defesa igual ao círculo da magia lançada até o início do seu próximo turno.

Espada Justiceira (Khalmyr)
Você pode gastar 1 PM para encantar sua espada (ou outra arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando). Ela tem seu dano aumentado em um passo até o fim da cena.

Espada Solar (Azgher)
Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando causar +1d6 de dano por fogo até o fim da cena.

Êxtase da Loucura (Aharadak, Nimb)
Toda vez que uma ou mais criaturas falham em um teste de Vontade contra uma de suas habilidades mágicas, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena desta forma igual a sua Sabedoria.

Familiar Ofídico (Sszzaas)
Você recebe um familiar cobra que não conta em seu limite de parceiros.

Farsa do Fingidor (Hyninn)
Você aprende e pode lançar Criar Ilusão. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Fé Guerreira (Arsenal)
Você pode usar Sabedoria para Guerra (em vez de Inteligência). Além disso, em combate, pode gastar 2 PM para substituir um teste de perícia (exceto testes de ataque) por um teste de Guerra.

Forma de Macaco (Hyninn)
Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para se transformar em um maca-

co. Você adquire tamanho Minúsculo (o que fornece +5 em Furtividade e –5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de escalar 9m. Seu equipamento desaparece (e você perde seus benefícios) até você voltar ao normal, mas suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura indefinidamente, mas termina caso você faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano.

Fulgor Solar (Azgher)
Você recebe redução de frio e trevas 5. Além disso, quando é alvo de um ataque você pode gastar 1 PM para emitir um clarão solar que deixa o atacante ofuscado por uma rodada.

Fúria Divina (Thwor)
Você pode gastar 2 PM para invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Até o fim da cena, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode executar nenhuma ação que exija paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). Se usar este poder em conjunto com a habilidade Fúria, ela também dura uma cena (e não termina se você não atacar ou for alvo de uma ação hostil).

Golpista Divino (Hyninn)
Você recebe +2 em Enganação, Jogatina e Ladinagem.

Habitante do Deserto (Azgher)
Você recebe redução de fogo 10 e pode pagar 1 PM para criar água pura e potável suficiente para um odre (ou outro recipiente pequeno).

Inimigo de Tenebra (Azgher)
Seus ataques e habilidades causam +1d6 pontos de dano contra mortos-vivos. Quando você usa um efeito que gera luz, o alcance da iluminação dobra.

Kiai Divino (Lin-wu)
Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode pagar 3 PM. Se acertar o ataque, causa dano máximo, sem necessidade de rolar dados.

Liberdade Divina (Valkaria)
Você pode gastar 2 PM e uma reação para lançar Libertação com alcance pessoal e duração de 1 rodada.

Manto da Penumbra (Tenebra)
Você aprende e pode lançar Escuridão. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Mente Analítica (Tanna-Toh)
Você recebe +2 em Intuição, Investigação e Vontade.

Mente Vazia (Lin-Wu)
Você recebe +2 em Iniciativa, Percepção e Vontade.

Mestre dos Mares (Oceano)
Você pode falar com animais aquáticos (como o efeito da magia Voz Divina) e aprende e pode lançar Acalmar Animal, mas só contra criaturas aquáticas. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Olhar Amedrontador (Megalokk, Thwor)
Você aprende e pode lançar Amedrontar. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Palavras de Bondade (Marah)
Você aprende e pode lançar Enfeitiçar. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Percepção Temporal (Aharadak)
Você pode gastar 3 PM para somar sua Sabedoria (limitado por seu nível e não cumulativo com efeitos que somam este atributo) a seus ataques, Defesa e testes de Reflexos até o fim da cena.

Pesquisa Abençoada (Tanna-Toh)
Se passar uma hora pesquisando seus livros e anotações, você pode rolar novamente um teste de perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria que tenha feito desde a última cena. Se tiver acesso a mais livros, você recebe um bônus no teste: +2 para uma coleção particular ou biblioteca pequena e +5 para a biblioteca de um templo ou universidade.

Poder Oculto (Nimb)
Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar a força, a rapidez ou o vigor dos loucos. Role 1d6 para receber +2 em Força (1 ou 2), Destreza (3 ou 4) ou Constituição (5 ou 6) até o fim da cena. Você pode usar este poder várias vezes, mas bônus no mesmo atributo não são cumulativos

Presas Primordiais (Kally, Megalokk)
Você pode gastar 1 PM para transformar seus dentes em presas afiadas até o fim da cena. Você recebe uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se já possuir outro ataque natural de mordida, em vez disso, o dano desse ataque aumenta em dois passos.

Presas venenosas (Sszzaas)
Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Em caso de acerto, a arma causa perda de 1d12 pontos de vida. A arma permanece envenenada até atingir uma criatura ou até o fim da cena, o que acontecer primeiro.

Rejeição Divina (Aharadak)
Você recebe resistência a magia divina +5.

Reparar Injustiça (Khalmyr)
Uma vez por rodada, quando um oponente em alcance curto acerta um ataque em você ou em um de seus aliados, você pode gastar 2 PM para fazer este oponente repetir o ataque, escolhendo o pior entre os dois resultados.

Sangue de Ferro (Arsenal)
Você pode pagar 3 PM para receber +2 em rolagens de dano e redução de dano 5 até o fim da cena.

Sangue Ofídico (Sszzaas)
Você recebe resistência a veneno +5 e a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2.

Servos do Dragão (Kally)
Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 2d4+1 kobolds em espaços desocupados em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os kobolds andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d6–1 pontos de dano de perfuração cada). Os kobolds têm For –1, Des 2, 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência e falham automaticamente em qualquer

teste oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os kobolds não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para criaturas invocadas fora de combate ficam a critério do mestre.

Sopro do Mar (Oceano)
Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para soprar vento marinho em um cone de 6m. Criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de frio (Reflexos CD Sab reduz à metade). Você pode aprender Sopro das Uivantes como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em –1 PM.

Sorte dos loucos (Nimb)
Você pode pagar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado. Se ainda assim falhar no teste, você perde 1d6 PM.

Talento Artístico (Marah)
Você recebe +2 em Acrobacia, Atuação e Diplomacia.

Teurgista Místico (Wynna)
Pré-requisito: habilidade de classe Magias.
Até uma magia de cada círculo que você aprender poderá ser escolhida entre magias divinas (se você for um conjurador arcano) ou entre magias arcanas (se for um conjurador divino).

Tradição de Lin-Wu (Lin-Wu)
Você considera a katana uma arma simples e, se for proficiente em armas marciais, recebe +1 na margem de ameaça com ela. Transmissão da Loucura Nimb Você pode lançar Sussurros Insanos (CD Car). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Tropas Duyshidakk (Thwor)
Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 1d4+1 goblinoides em espaços desocupados em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os goblinoides andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d6+1 pontos de dano de corte cada). Os goblinoides têm For 1, Des 2, 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência e falham automaticamente em qualquer teste oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os goblinoides não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para criaturas invocadas fora de combate ficam a critério do mestre

Urro Divino (Megalokk)
Quando faz um ataque ou lança uma magia, você pode pagar 1 PM para somar sua Constituição (mínimo +1) à rolagem de dano desse ataque ou magia.

Visão nas Trevas (Tenebra)
Você enxerga perfeitamente no escuro, incluindo em magias de escuridão.

Voz da Civilização (Tanna-Toh)
Você está sempre sob efeito de Compreensão.

Voz da Natureza (Allihanna)
Você pode falar com animais (como o efeito da magia Voz Divina) e aprende e pode lançar Acalmar Animal, mas só contra animais. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Voz dos Monstros (Megalokk)
Você conhece os idiomas de todos os

monstros inteligentes e pode se comunicar livremente com monstros não inteligentes (Int –4 ou menor), como se estivesse sob efeito da magia Voz Divina.

Zumbificar (Tenebra)
Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para reanimar o cadáver de uma criatura Pequena ou Média adjacente por um dia. O cadáver funciona como um aliado iniciante de um tipo a sua escolha entre combatente, fortão ou guardião. Além disso, quando sofre dano, você pode sacrificar esse aliado; se fizer isso, você sofre apenas metade do dano, mas o cadáver é destruído.

Poderes da Tormenta

Estes poderes oferecem habilidades ligadas à tempestade rubra. Quando escolhe um poder da Tormenta, você perde 1 de Carisma. Para cada dois outros poderes da Tormenta, você perde mais 1 de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas e o desaparecimento gradual de sua própria identidade. Um personagem reduzido a Car –5 torna-se um NPC sob controle do mestre

Anatomia Insana
Você tem 25% de chance (resultado "1" em 1d4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. A chance aumenta em +25% para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Antenas
Pré-requisito: outro poder da Tormenta.
Você recebe +1 em Iniciativa, Percepção e Vontade. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Armamento Aberrante
Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para produzir uma versão orgânica de qualquer arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente — ela brota do seu braço, ombro ou costas como uma planta grotesca e então se desprende. O dano da arma aumenta em um passo para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui. A arma dura pela cena, então se desfaz numa poça de gosma.

Articulações Flexíveis
Você recebe +1 em Acrobacia, Furtividade e Reflexos. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Asas Insetoides
Pré-requisitos: quatro outros poderes da Tormenta.
Você pode gastar 1 PM para receber deslocamento de voo 9m até o fim do seu turno. O deslocamento aumenta em +1,5m para cada outro poder da Tormenta que você possui.

Carapaça
Sua pele é recoberta por placas quitinosas. Você recebe +1 na Defesa. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Corpo Aberrante
Pré-requisito: outro poder da Tormenta.
Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos. Seu dano desarmado aumenta em um passo, mais um passo para

cada quatro outros poderes da Tormenta que você possui.

Cuspir Enxame
Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para criar um enxame de insetos rubros em um ponto a sua escolha em alcance curto e com duração sustentada. O enxame tem tamanho Médio e pode passar pelo espaço de outras criaturas. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame 9m. No final do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de ácido a qualquer criatura no espaço que ele estiver ocupando. Para cada dois outros poderes da Tormenta que possui, você pode gastar +1 PM quando usa este poder para aumentar o dano do enxame em +1d6.

Dentes Afiados
Você recebe uma arma natural de mordida (dano 1d4, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

Desprezar a Realidade
Pré-requisito: outro poder da Tormenta.
Você pode gastar 2 PM para ficar no limiar da realidade até o início de seu próximo turno. Nesse estado, você ignora terreno difícil e tem 20% de chance de ignorar cada ataque ou efeito usado contra você. Para cada dois outros poderes de Tormenta que você possuir, essa chance aumenta em 5% (máximo de 50%).

Empunhadura Rubra
Você pode gastar 1 PM para cobrir suas mãos com uma carapaça rubra. Até o final da cena, você recebe +1 em Luta. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Fome de Mana
Quando passa em um teste de resistência para resistir a uma habilidade mágica, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena desta forma igual ao número de poderes da Tormenta que possui.

Larva Explosiva
Pré-requisito: Dentes Afiados
Se uma criatura que tenha sofrido dano de sua mordida nesta cena for reduzida a 0 ou menos PV, ela explode em chuva cáustica, morrendo e causando 4d4 pontos de dano de ácido em criaturas adjacentes. Para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui, o dano aumenta em +2d4. Você é imune a esse dano.

Legião Aberrante
Pré-requisito: Anatomia Insana, três outros poderes da Tormenta
Seu corpo se transforma em uma massa de insetos rubros. Você pode atravessar qualquer espaço por onde seja possível passar uma moeda (mas considera esses espaços como terreno difícil) e recebe +1 em testes contra manobras de combate e de resistência contra efeitos que tenham você como alvo (mas não efeitos de área). Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Mãos Membranosas
Você recebe +1 em Atletismo, Fortitude e testes de agarrar. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Membros Estendidos
Seus braços e armas naturais são grotescamente mais longos que o normal, o que aumenta seu alcance pessoal para ataques corpo a corpo em +1,5m. Para cada quatro outros poderes da Tormenta que você possui, esse alcance aumenta em +1,5m.

Membros extras
Pré-requisitos: quatro outros poderes da Tormenta
Você possui duas armas naturais de patas insetoides que saem de suas costas, ombros ou flancos. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com cada uma (dano 1d4, crítico x2, corte). Se possuir Ambidestria ou Estilo de Duas Armas, pode empunhar armas leves em suas patas insetoides (mas ainda precisa pagar 2 PM para atacar com elas e sofre a penalidade de –2 em todos os ataques).

Mente Aberrante
Você recebe resistência a efeitos mentais +1. Além disso, sempre que precisa fazer um teste de Vontade para resistir a uma habilidade, a criatura que usou essa habilidade sofre 1d6 pontos de dano psíquico. Para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui o bônus em testes de resistência aumenta em +1 e o dano aumenta em +1d6.

Olhos Vermelhos
Você recebe visão no escuro e +1 em Intimidação. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Pele Corrompida
Sua carne foi mesclada à matéria vermelha. Você recebe redução de ácido, eletricidade, fogo, frio, luz e trevas 2. Esta RD aumenta em +2 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Sangue Ácido
Quando você sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante sofre 1 ponto de dano de ácido por poder da Tormenta que você possui.

Visco Rubro
Você pode gastar 1 PM para expelir um líquido grosso e corrosivo. Até o final da cena, você recebe +1 nas rolagens de dano corpo a corpo. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

Poderes de Classe

Estes poderes podem ser escolhidos por suas classes específicas. Alguns poderes estão presentes em várias classes, como os a seguir:

• **Aumento de Atributo.**
Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas duas vezes para um mesmo atributo.

Arcanista

• **Arcano de Batalha.**
Quando lança uma magia ou usa Raio Arcano (caso o possua), você soma seu atributo-chave na rolagem de dano.

• **Caldeirão do Bruxo.**
Você pode criar poções, como se tivesse o poder geral Preparar Poção. Se tiver ambos, pode criar poções de até 5º círculo. *Pré-requisitos: Bruxo, treinado em Ofício (alquimista)*.

• **Conhecimento Mágico**.
Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• **Contramágica Aprimorada**.
Uma vez por rodada, você pode fazer uma contramágica como uma reação (veja a página 173). *Pré-requisito: Dissipar Magia.*

• **Envolto em Mistério.**
Sua aparência e postura assombrosas o permitem manipular e assustar pessoas ignorantes ou supersticiosas. O mestre define o que exatamente você pode fazer e quem se encaixa nessa descrição. Como regra geral, você recebe +5 em Enganação e Intimidação contra pessoas não treinadas em Conhecimento ou Misticismo.

• **Escriba Arcano.**
Você pode aprender magias copiando os textos de pergaminhos e grimórios de outros magos. Aprender uma magia dessa forma exige um dia de trabalho e T$ 250 em matérias-primas por PM necessário para lançar a magia. Assim, aprender uma magia de 3º círculo (6 PM) exige 6 dias de trabalho e o gasto de T$ 1.500. *Pré-requisitos: Mago, treinado em Conhecimento.*

• **Especialista em Escola**
Escolha uma escola de magia. A CD para resistir a suas magias dessa escola aumenta em +2. *Pré-requisito: Bruxo ou Mago.*

• **Familiar.**
Você possui um animal de estimação mágico. Veja o quadro para detalhes.

Familiares Arcanos

• Borboleta. A CD dos testes de Vontade para resistir a suas magias aumenta em +1.
• Cobra. A CD dos testes de Fortitude para resistir a suas magias aumenta em +1.
• Coruja. Quando lança uma magia com alcance de toque, você pode pagar +1 PM para estender seu alcance para curto.
• Corvo. Quando faz um teste de Misticismo ou Vontade, você pode pagar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.
• Falcão. Você nunca fica desprevenido.
• Gato. Você recebe visão no escuro e +2 em Furtividade.
• Lagarto. A CD dos testes de Reflexos para resistir a suas magias aumenta em +1.
• Morcego. Você adquire percepção às cegas em alcance curto.
• Rato. Você pode usar seu atributo-chave em Fortitude, no lugar de Constituição.
• Sapo. Você soma o bônus de seu atributo-chave ao total de pontos de vida.

• **Fluxo de Mana.**
Você pode manter dois efeitos sustentados ativos simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada efeito separadamente. *Pré-requisito: 10º nível de arcanista.*

• **Foco Vital.**
Se você estiver segurando seu foco e sofrer dano que o levaria a 0 PV ou menos, você fica com 1 PV e o foco perde pontos de vida igual ao valor excedente, até ser destruído. *Pré-requisito: Bruxo.*

• **Fortalecimento Arcano.**
A CD para resistir a suas magias aumenta em +1. Se você puder lançar magias de 4º círculo, em vez disso ela aumenta em +2. *Pré-requisito: 5º nível de arcanista.*

• **Herança Aprimorada.**
Você recebe a herança aprimorada de sua linhagem sobrenatural. *Pré-requisitos: Feiticeiro, 6º nível de arcanista.*

• **Herança Superior.**
Você recebe a herança superior de sua linhagem sobrenatural. *Pré-requisitos: Herança Aprimorada, 11º nível de arcanista.*

• **Magia Pungente.**
Quando lança uma magia, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a CD para resistir a ela.

• **Mestre em Escola.**
Escolha uma escola de magia. O custo para lançar magias dessa escola diminui em –1 PM. *Pré-requisitos: Especialista em Escola com a escola escolhida, 8º nível de arcanista*

• **Poder Mágico**
Você recebe +1 ponto de mana por nível de arcanista. Quando sobe de nível, os PM que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder no 4º nível, recebe 4 PM. Quando subir para o 5º nível, recebe +1 PM e assim por diante. Você pode escolher este poder uma segunda vez, para um total de +2 PM por nível.

• **Raio Arcano.**
Você pode gastar uma ação padrão para disparar um raio num alvo em alcance curto que causa 1d6 pontos de dano de essência. Esse dano aumenta em +1d6 para cada círculo de magia acima do 1º que você puder lançar. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD atributo-chave) para reduzir o dano à metade.

• **Raio Elemental.**
Quando usa Raio Arcano, você pode pagar 1 PM para que ele cause dano de um tipo de energia a sua escolha, entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou trevas. Se o alvo falhar no teste de Reflexos, sofre uma condição, de acordo com o tipo de energia. Veja a descrição das condições no Apêndice. Ácido: vulnerável por uma rodada. Eletricidade: ofuscado por uma rodada. Fogo: fica em chamas. Frio: lento por uma rodada. Trevas: não pode ser curado por uma rodada. *Pré-requisito: Raio Arcano.*

• **Raio Poderoso.**
Os dados de dano do seu Raio Arcano aumentam para d8 e o alcance dele aumenta para médio. *Pré-requisito: Raio Arcano.*

• **Tinta do Mago.**
Você pode criar pergaminhos, como se tivesse o poder Escrever Pergaminho. Se tiver ambos, seu custo para criar pergaminhos é reduzido à metade. *Pré-requisitos: Mago, treinado em Ofício (escriba).*

Bárbaro

• **Alma de Bronze.**
Quando entra em fúria, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a seu nível + sua Força.

• **Brado Amplo**
O alcance de seus poderes Brado Assombroso e Brado Assustador aumenta

para médio. *Pré-requisito: Brado Assustador.*

• **Brado Assustador.**
Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para soltar um berro feroz. Todos os inimigos em alcance curto ficam vulneráveis até o fim da cena. *Pré-requisito: treinado em Intimidação. Medo.*

• **Brado Assombroso**
Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM limitada pela sua Constituição para emitir um brado assombroso contra um inimigo em alcance curto. Para cada PM que gastar, você causa 1d6 pontos de dano psíquico (Fort CD For reduz à metade). *Pré-requisito: Brado Assustador. Medo.*

• **Brado Revigorante**
Quando usa Brado Assombroso ou Brado Assustador enquanto está em fúria, recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade de seu nível + sua Força. *Pré-requisitos: Alma de Bronze, Brado Assustador.*

• **Brado Vitorioso**
Quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV enquanto está em fúria, você pode usar Brado Assombroso ou Brado Assustador. Pré-requisitos: Brado Assustador, Sangue dos Inimigos.

• **Crítico Brutal.**
Seu multiplicador de crítico com armas corpo a corpo e de arremesso aumenta em +1. Por exemplo, seu multiplicador com um machado de batalha (normalmente x3) será x4. *Pré-requisito: 6º nível de bárbaro.*

• **Destruidor.**
Quando causa dano com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 das rolagens de dano da arma. *Pré-requisito: For 1*

• **Espírito Inquebrável.**
Enquanto está em fúria, você não fica inconsciente por estar com 0 PV ou menos (você ainda morre se chegar em um valor negativo igual à metade de seus pontos de vida máximos). *Pré-requisito: Alma de Bronze.*

• **Esquiva Sobrenatural.**
Seus instintos ficam tão apurados que você consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos o percebam. Você nunca fica surpreendido.

• **Força Indomável.**
Você pode gastar 1 PM para somar seu nível em um teste de Força ou Atletismo. Você pode usar esta habilidade depois de rolar o dado, mas deve usá-la antes de o mestre dizer se você passou ou não.

• **Frenesi.**
Uma vez por rodada, se estiver em fúria e usar a ação agredir para fazer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional.

• **Fúria da Savana.**
Seu deslocamento aumenta em +3m. Quando usa Fúria, você aplica o bônus em ataque e dano também a armas de arremesso.

• **Fúria Raivosa.**
Se sua Fúria for terminar por você não ter atacado nem sido alvo de um efeito hostil, você pode pagar 1 PM para continuar em fúria nesta rodada. Se você

Animais Totêmicos

A seguir está uma lista de animais venerados por tribos bárbaras de Arton.

• Coruja. A sábia coruja guia seus discípulos. Você pode lançar Orientação.

• Corvo. Um seguidor do corvo enxerga além do véu. Você pode lançar Visão Mística.

• Falcão. Sempre atento, o falcão permite que você lance Detectar Ameaças.

• Grifo. O mais veloz dos animais, o grifo permite que você lance Primor Atlético.

• Lobo. O lobo é feroz e letal. Você pode lançar Concentração de Combate.

• Raposa. A sagaz raposa nunca está onde se espera. Você pode lançar Imagem Espelhada.

• Tartaruga. A tartaruga protege os seus. Você pode lançar Armadura Arcana.

• Urso. O vigoroso urso permite que você lance Vitalidade Fantasma e possa usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso aos mesmos círculos de magia que um druida de seu nível

atacar ou for atacado na rodada seguinte, sua fúria continua normalmente.

• **Fúria Rodopiante**
Quando está em Fúria, você soma o multiplicador de crítico de uma arma corpo a corpo empunhada à sua Defesa.

• **Golpe Poderoso.**
Ao acertar um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para causar um dado extra de dano do mesmo tipo (por exemplo, com um montante, causa +1d6, para um dano total de 3d6; com um machado de guerra, causa +1d12, para um dano total de 2d12).

• **Ímpeto.**
Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

• **Instinto Feral**
Você aplica seu bônus de Instinto Selvagem em testes de Adestramento e Cavalgar. *Pré-requisito: Instinto Selvagem.*

• **Instinto Furioso**
Enquanto está em fúria, você soma seu bônus de fúria ao bônus de Instinto Selvagem. *Pré-requisito: Instinto Selvagem, 15º nível de bárbaro.*

• **Instinto Indomável**
Você pode usar Força Indomável com qualquer perícia contemplada por Instinto Selvagem. *Pré-requisitos: Força Indomável, 10º nível de bárbaro.*

• **Instinto Sábio**
Você aplica seu bônus de Instinto Selvagem em testes de Cura e Misticismo. *Pré-requisito: Instinto Selvagem.*

• **Instinto Robusto**
Você aplica seu bônus de Instinto Selvagem em testes de Atletismo e Intimidação. *Pré-requisito: Instinto Selvagem*

• **Investida Imprudente.**
Quando faz uma investida, você pode aumentar sua penalidade na Defesa pela investida para –5 para receber um bônus de +1d12 na rolagem de dano deste ataque.

• **Pele de Aço.**
O bônus de Pele de Ferro aumenta para

+5. *Pré-requisitos: Pele de Ferro, 8º nível de bárbaro.*

• Pele de Ferro.
Você recebe +2 na Defesa, mas apenas se não estiver usando armadura pesada.

• Sangue dos Inimigos.
Enquanto está em fúria, quando faz um acerto crítico ou reduz um inimigo a 0 PV, você recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de ataque e rolagens de dano, limitado pelo seu nível, até o fim da cena.

• Sem piedade
Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra criaturas vulneráveis, e estas criaturas sofrem –2 em testes de resistência contra suas habilidades

• Superstição.
Você odeia magia, o que faz com que seja mais resistente a ela. Você recebe resistência a magia +2.

• Totem Espiritual.
Você soma sua Sabedoria no seu total de pontos de mana. Escolha um animal totêmico (veja o quadro na página anterior). Você aprende e pode lançar uma magia definida pelo animal escolhido (atributo-chave Sabedoria) e pode lançá-la mesmo em fúria. *Pré-requisitos: Sab 1, 4º nível de bárbaro.*

• Vigor Primal
Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para recuperar 1d12 pontos de vida. Para cada 2 PM extras que você gastar, cura +1d12 PV (pode gastar 3 PM para recuperar 2d12 PV, 5 PM para recuperar 3d12 PV e assim por diante).

Bardo

• Acorde Poderoso.
Se estiver empunhando um instrumento musical, você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para emitir uma nota poderosa que afeta uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Atuação oposto a um teste de Fortitude da criatura. Se vencer, você causa 2d6 pontos de dano de impacto à criatura, que fica surda por uma rodada. Se perder, causa metade deste dano e a criatura evita a surdez. Para cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6.

• Apresentação Avassaladora.
Sua Inspiração afeta também os inimigos dentro do alcance. Criaturas afetadas devem fazer um teste de Vontade contra o resultado do seu teste de Atuação; alvos que falharem recebem uma penalidade em testes de perícia igual ao seu bônus de inspiração até o final da cena.

• Arte Mágica.
Enquanto você estiver sob efeito de sua habilidade Inspiração, a CD para resistir a suas magias de bardo aumenta em +2.

• Aumentar Repertório.
Você aprende duas magias de qualquer círculo que possa lançar. Elas devem pertencer às escolas que você sabe usar, mas podem ser arcanas ou divinas. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• Dança das Lâminas.
Quando você lança uma magia com execução de uma ação padrão, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo

a corpo como uma ação livre. *Pré-requisitos: Esgrima Mágica, 10º nível de bardo.*

• **Desarranjo.**
Sempre que uma magia for lançada dentro de seu alcance médio, se estiver empunhando um instrumento musical, você pode gastar 3 PM e uma reação para fazer uma contramágica como se estivesse lançando Dissipar Magia, mas usa Atuação ao invés de Misticismo para o teste. Você gasta os PM mesmo se não conseguir anular a magia. *Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 2º círculo.*

• **Esgrima Mágica.**
Sua arte mescla esgrima e magia, transformando dança em golpes. Se estiver sob efeito de Inspiração, você pode substituir testes de Luta por testes de Atuação, mas apenas para ataques com armas corpo a corpo leves ou de uma mão.

• **Estrelato.**
Suas apresentações o tornaram famoso, fazendo com que você seja reconhecido e bem tratado por aqueles que apreciam a arte. Por outro lado, pode ser difícil passar despercebido, especialmente em grandes cidades. Quando usa Atuação para impressionar uma plateia, o bônus recebido em perícias baseadas em Carisma aumenta para +5. *Pré-requisito: 6º nível de bardo.*

• **Fascinar em Massa.**
Quando usa Música: Balada Fascinante, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha no alcance da música (você faz um único teste de Atuação, oposto pelo teste de Vontade de cada criatura). *Pré-requisito: Música: Balada Fascinante*

• **Golpe Elemental.**
Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 PM para causar 1d6 de dano extra de ácido, eletricidade, fogo ou frio, a sua escolha. Para cada quatro níveis que possuir, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d6. *Pré-requisito: Golpe Mágico*

• **Golpe Mágico.**
Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que você acertar um ataque corpo a corpo em um inimigo, recebe 2 PM temporários cumulativos. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito: Esgrima Mágica.*

• **Harmonizar.**
Se estiver empunhando um instrumento musical e for alvo de um efeito mágico que permita um teste de resistência, você pode gastar 2 PM para trocar o teste de resistência por um teste de Atuação.

• **Inspiração Marcial.**
Quando você usa Inspiração, você e seus aliados aplicam o bônus recebido em rolagens de dano (além de testes de perícia).

• **Lendas e Histórias.**
Você é um arquivo vivo de relatos, canções e folclore. Além de outros benefícios a critério do mestre, pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Conhecimento, Misti-

cismo, Nobreza ou Religião para informação, identificar criaturas ou identificar itens mágicos. *Pré-requisito: Int 1*.

• **Manipular.**
Você pode gastar 1 PM para fazer uma criatura fascinada por você ficar enfeitiçada até o fim da cena (Von CD Car anula). Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia. Usar esta habilidade não conta como ameaça à criatura fascinada. *Pré-requisito: Música: Balada Fascinante*.

• **Manipular em Massa.**
Quando usa Manipular, você pode gastar +2 PM. Se fizer isso, afeta todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. *Pré-requisitos: Fascinar em Massa, Manipular, 10º nível de bardo*.

• **Música: Balada Fascinante.**
Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura no alcance. Se você passar, ela fica fascinada enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Um alvo hostil ou envolvido em combate recebe +5 no teste de resistência e tem direito a um novo teste sempre que você se concentrar. Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia.

• **Música: Canção Assustadora.**
Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de cada criatura a sua escolha dentro do alcance (você faz um único teste). Alvos que falhem ficam abalados até o fim da cena. Alvos que passem ficam imunes a este efeito por um dia.

• **Música: Melodia Curativa.**
Criaturas a sua escolha no alcance recuperam 1d6 PV. Quando usa esta habilidade, você pode gastar mais pontos de mana. Para cada PM extra, aumente a cura em +1d6 PV

Músicas de Bardo

• Para ativar uma música, você precisa ser treinado em Atuação e empunhar um instrumento musical (página 159 de Tormenta20 - JdA).

• Ativar uma música gasta uma ação padrão e 1 PM.

• Efeitos de músicas têm alcance curto.

• **Melodia Restauradora**.
Quando você usa Música: Melodia Curativa, pode gastar +2 PM. Se fizer isso, escolha uma das condições a seguir: abalado, alquebrado, apavorado, atordoado, cego, confuso, enfeitiçado, esmorecido, exausto, fatigado, frustrado, pasmo ou surdo. Você remove a condição escolhida das criaturas afetadas pela música. *Pré-requisito: Música: Melodia Curativa*.

• **Mestre dos Sussurros.**
Você é dissimulado, atento para rumores e ótimo em espalhar fofocas. Quando faz um teste de Investigação para obter informação ou um teste de Enganação para intriga, você rola dois dados e usa o melhor resultado. Além disso, pode fazer esses testes em ambientes sociais (taverna, festival, corte...) sem custo e em apenas uma hora (em vez de um dia). *Pré-requisitos: Car 1, treinado em Enganação e Investigação*.

• **Paródia.**
Uma vez por rodada, quando vê outra

criatura lançando uma magia em alcance médio, você pode pagar 1 PM e fazer um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, até o final de seu próximo turno você pode lançar essa magia.

• **Performance: Allegro.**
Você e seus aliados afetados somam seu bônus de Inspiração à CD de magias, habilidades mágicas e habilidades de bardo. Esse poder se acumula com Arte Mágica. Pré-requisito: Arte Mágica.

• **Performance: Crescendo.**
Você e seus aliados afetados recebem 1 dado adicional em rolagens de dano com ataques e magias. Pré-requisito: Inspiração Marcial, 6º nível de bardo.

• **Performance: Fortíssimo.**
Você e seus aliados afetados somam o bônus de Inspiração na Defesa e recebem resistência a dano igual ao bônus de inspiração.

• **Performance: Prestissimo.**
Você e aliados afetados por sua Inspiração recebem um aumento de 3m em seu deslocamento multiplicado pelo bônus de Inspiração. Por exemplo, se sua Inspiração concede um bônus de +3, alvos afetados recebem +9m de deslocamento.

• **Performance: Vivace.**
Você e aliados afetados pela Inspiração também recebem um total de PM temporários igual ao dobro do bônus concedido pela habilidade. Por exemplo, se sua inspiração tem bônus de +2, recebem 4 PM temporários. Pré-requisito: 4º nível de bardo.

Performances de Bardo

Alguns poderes de bardo são Performances. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

• Usar uma performance gasta uma ação de movimento e exige um teste de Atuação (CD 15 + 5 para cada performance usada anteriormente na mesma cena) usando um instrumento musical.

• Uma performance tem o mesmo alcance de sua Inspiração e afeta todos os aliados sob efeito de sua Inspiração

• **Performance: Virtuoso.**
Você e seus aliados afetados recebem pontos de vida temporários igual ao bônus de inspiração x5 e se tornam imunes a efeitos de medo

• **Prestidigitação.**
Quando faz uma ação padrão qualquer, você pode aproveitar seus gestos para lançar uma magia com tempo de execução de uma ação completa ou menor. Faça um teste de Atuação (CD 15 + custo em PM da magia). Se passar, você lança a magia como uma ação livre. Outros personagens só percebem que você lançou uma magia se passarem num teste de Misticismo (CD 20). Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim.

• **Ressoar.**
Se estiver empunhando um instrumento musical, quando lança uma magia que tenha apenas você como alvo, você pode fazer um teste de Atuação com

CD 15 + PM gastos na magia. Se passar, pode compartilhar os efeitos desta magia com aliados em alcance curto que estejam sob efeito de sua Inspiração, gastando 1 PM por aliado escolhido. Pré-requisito: 16º nível de bardo.

Bucaneiro

• **Abusar dos Fracos.**
Quando ataca uma criatura sob efeito de uma condição de medo, seu dano aumenta em um passo. *Pré-requisito: Flagelo dos Mares*.

• **Ainda Tenho Uma Bala**
Você pode gastar 1 PM para atirar com uma arma de fogo descarregada, como se ela ainda estivesse carregada. Essa munição é sempre considerada normal, sem melhorias, independente do que estava carregado na arma antes. Você não pode usar esse poder novamente antes de recarregar a arma normalmente. *Pré-requisito: Car 2, Pistoleiro*.

• **Amigos no Porto.**
Quando chega em uma comunidade portuária, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, encontra um amigo para o qual pode pedir um favor (veja a perícia Diplomacia) ou que pode ajudá-lo como parceiro por uma cena. *Pré-requisitos: Car 1, 6º nível de bucaneiro*.

• **Aparar.**
Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um teste de ataque com bônus igual ao seu nível (além do normal). Se o resultado do seu teste for maior que o do oponente, você evita o ataque. Você só pode usar este poder se estiver usando uma arma corpo a corpo leve ou ágil. *Pré-requisito: Esgrimista*

Bravatas

Audazes e imprudentes, bucaneiros têm o costume da bravata — a promessa pública de realizar uma façanha, às vezes atrelada a uma restrição, como "Navegarei até Galrasia com um barco furado!". Todas as Bravatas compartilham as seguintes regras.

• Uma Bravata deve envolver um desafio real. Em termos de jogo, deve ser uma ação com ND igual ou maior que o nível do bucaneiro.
• Você só pode ter uma Bravata de cada tipo ativa por vez. Caso falhe em uma Bravata ou desista dela, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.
• Quando você cumpre uma Bravata, recebe um benefício que dura até o fim da aventura. De acordo com o mestre, caso isso aconteça perto do fim da aventura, o benefício pode se estender até a próxima

• **Apostador.**
Você pode gastar um dia para encontrar e participar de uma mesa de wyrt ou outro jogo de azar. Escolha um valor e faça um teste de Jogatina contra a CD correspondente: T$ 100 (CD 15), T$ 250 (CD 20), T$ 500 (CD 25), T$ 1.000 (CD 30), T$ 2.500 (CD 35) e assim por diante. Se passar, você ganha o valor escolhido (ou um item ou favor equivalente, a critério do mestre). Se falhar, perde esse mesmo o valor. A critério do mestre, o lugar onde você

está pode limitar ou impossibilitar o uso deste poder. *Pré-requisito: treinado em Jogatina.*

• **Ardil Afiado**
Você pode usar Audácia em testes de manobra. Se usar esse poder contra um oponente desprevenido, soma o dobro do Carisma no teste de manobra. *Pré-requisitos: Car 1, treinado em Enganação*.

• **Ataque Acrobático.**
Quando se aproxima de um inimigo com uma pirueta ou pulo (em termos de jogo, usando Acrobacia ou Atletismo para se mover) e o ataca no mesmo turno, você recebe +2 em seu teste de ataque e na rolagem de dano.

• **Aventureiro Ávido.**
Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional. Se possuir o poder Surto Heroico, em vez disso seu custo diminui em –2 PM.

• **Bravata Audaz.**
Você jura fazer uma façanha específica, como roubar o tesouro de Sckhar ou ganhar um beijo do príncipe e da princesa até o fim do baile. Se cumprir a bravata, seu limite máximo de PM aumenta em +2d6 até o fim da aventura.

• **Bravata Heroica**
Na primeira rodada de um combate, você desafia um inimigo para derrotá-lo sozinho. Só você pode causar dano ou usar efeitos contra esse inimigo; caso seus aliados interfiram, a bravata falha! Se cumprir a bravata, seus PVs aumentam em +2 por nível de bucaneiro até o final da aventura

• **Bravata Imprudente.**
Na primeira rodada de um combate, você pode jurar derrotar seus inimigos com uma restrição a sua escolha, como lutar com uma mão nas costas, de guarda aberta (em termos de jogo, desprevenido), de olhos vendados (cego) etc. Uma restrição só é válida se prejudicá-lo (por exemplo, lutar com uma mão nas costas só vale como restrição se você luta com duas armas). O mestre tem a palavra final sobre a validade de uma restrição. Você sofre a penalidade durante todo o combate, mas, se vencer, recebe +2 nos testes de ataque e na margem de ameaça até o fim da aventura.

• **Bravura Indômita**
Enquanto tiver uma quantidade de pontos de vida igual ou inferior ao seu nível, seus poderes de bucaneiro custam –1 PM.

• **Caneca Cheia**
Uma vez por cena, se estiver empunhando uma caneca, garrafa ou recipiente similar cheio de bebida, você pode gastar uma ação de movimento para beber seu conteúdo. Se fizer isso, você recebe uma ação padrão adicional neste turno. Você perde esse bônus caso sua caneca seja desarmada, esvaziada ou quebrada

• **Defesa Desconcertante**
Você pode gastar 1 PM quando um inimigo erra um ataque corpo a corpo contra você. Se fizer isso, esse inimigo fica desprevenido contra seu próximo ataque feito até o fim de seu próximo turno. *Pré-requisito: Esgrimista*.

• **En Garde.**
Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para assumir postura de luta. Até o fim da cena, se estiver usan-

do uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você recebe +2 na margem de ameaça com essas armas e +2 na Defesa. *Pré-requisito: Esgrimista.*

• **Esgrimista.**
Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você soma sua Inteligência nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito: Int 1.*

• **Flagelo dos Mares.**
Você aprende e pode lançar Amedrontar (atributo-chave Carisma). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de incutir medo em seus inimigos. *Pré-requisito: treinado em Intimidação.*

• **Folião.**
Você sabe fazer amizades durante festas, de noitadas em tavernas a bailes na corte. O mestre define exatamente o que você pode fazer com este poder. Como regra geral, a atitude de todas as pessoas em relação a você durante uma festa melhora em uma categoria. *Pré-requisito: Car 1.*

• **Grudar o Cano.**
Quando faz um ataque à distância com uma arma de fogo contra um oponente adjacente, você não sofre a penalidade de –5 no teste de ataque e aumenta seu dano em um passo. *Pré-requisitos: treinado em Luta, Pistoleiro.*

• **Main Gauche**
Se estiver empunhando duas armas leves (ou uma arma ágil e uma arma leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se possuir Estilo de Duas Armas, em vez dos benefícios normais, recebe +2 na Defesa quando empunha essas armas. *Pré-requisitos: Esgrimista.*

• **Passo das Ondas**
Quando acerta um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para se mover até a metade de seu deslocamento. *Pré-requisito: Pernas do Mar.*

• **Pegou no Chapéu**
Ao ser atingido por um ataque, você pode gastar 3 PM e destruir um item de vestuário que esteja usando para negar o ataque, zerando o dano sofrido e ignorando efeitos adicionais. *Pré-requisito: Car 2, 6º nível de bucaneiro*

• **Pernas do Mar.**
Você recebe +2 em Acrobacia e Atletismo, e avança seu deslocamento normal e não fica desprevenido quando está se equilibrando ou escalando.

• **Pirouette**
Enquanto está sob efeito de En Garde, você pode gastar uma ação de movimento para receber +5 na Defesa por 1 rodada. *Pré-requisito: En Garde.*

• **Pistoleiro.**
Você recebe proficiência com armas de fogo e +2 nas rolagens de dano com essas armas.

• **Presença Paralisante.**
Você soma seu Carisma em Iniciativa e, se for o primeiro na iniciativa, ganha uma ação padrão extra na primeira rodada. *Pré-requisitos: Car 1, 4º nível de bucaneiro.*

• **Remise**
Enquanto está sob efeito de En Garde, uma vez por rodada, quando usa a ação agredir, você pode gastar 2 PM para

realizar um ataque adicional. *Pré-requisitos: 7º nível de bucaneiro, En Garde*.

• **Ripostar.**
Quando usa a habilidade aparar e evita o ataque, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, pode fazer um ataque corpo a corpo imediato contra o inimigo que o atacou (se ele estiver em alcance). *Pré-requisitos: Aparar, 12º nível de bucaneiro.*

• **Todos Por Um**
Você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência se um de seus aliados estiver a 1,5m do inimigo que o atacou. *Pré-requisito: Um Por Todos.*

• **Touché.**
Quando se aproxima de um inimigo e o ataca com uma arma corpo a corpo leve ou ágil no mesmo turno, você pode gastar 2 PM para aumentar seu dano em um passo e receber +5 na margem de ameaça. *Pré-requisitos: Esgrimista, 10º nível de bucaneiro*

• **Um Por Todos**
Você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para erguer sua arma e encorajar seus aliados, concedendo-lhes um bônus de +2 em testes de perícias por 1 rodada. P*ré-requisitos: Car 1, treinado em Diplomacia*

• **Vou, Vejo e Disparo**
Se você for o primeiro na iniciativa e tiver uma arma de fogo carregada em mãos, pode gastar uma ação livre e 2 PM para fazer um ataque com essa arma contra uma criatura que possa ver. *Pré-requisitos: treinado em Iniciativa, Pistoleiro*

Caçador

• **Ambidestria.**
Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Pré-requisito: Des 2.

• **Armadilha Alquímica**
Quando prepara uma armadilha, você pode gastar 1 PM e uma dose de um preparado ou veneno. Se fizer isso, as criaturas afetadas pela armadilha também sofrem os efeitos desse item (sem direito a teste de resistência contra ele). *Pré-requisito: Armadilheiro.*

• **Armadilha Oportunista**
Uma vez por rodada, quando acerta mais de um ataque corpo a corpo contra a mesma criatura, você pode gastar 3 PM e uma ação de movimento para preparar uma armadilha oportunista. Ela afeta o espaço ocupado pela criatura ou a área normal da armadilha, o que for menor. No início de seu próximo turno, a criatura ativa a armadilha (Reflexos CD Sab evita). *Pré-requisito: Armadilheiro.*

• **Armadilha: Arataca.**
A vítima sofre 2d6 pontos de dano de perfuração e fica agarrada. Uma criatura agarrada pode escapar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab).

• **Armadilha: Espinhos.**
A vítima sofre 6d6 pontos de dano de perfuração. Um teste de Reflexos (CD Sab) reduz o dano à metade.

• **Armadilha: Laço.**
A vítima deve fazer um teste de Reflexos (CD Sab). Se passar, fica caída. Se falhar, fica agarrada. Uma criatura agarrada pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD Sab).

• **Armadilha: Rede.**
Ao contrário de outras armadilhas, nesta você escolhe quantas criaturas precisam estar na área para ativá-la. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de Reflexos (CD Sab) para não ficarem enredadas. Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD 25). Além disso, a área ocupada pela rede é considerada terreno difícil.

• **Arqueiro.**
Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma sua Sabedoria nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). Pré-requisito: Sab 1.

• **Avanço do Predador**
Quando uma criatura marcada por sua Marca da Presa se afasta voluntariamente de você, você pode gastar uma reação e 2 PM para se mover na direção dela (até o limite de seu deslocamento). *Pré-requisitos: Ímpeto, 6° nível de caçador.*

Armadilhas

Alguns poderes do caçador são Armadilhas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

• Preparar uma armadilha gasta uma ação completa e 3 PM.

• Uma armadilha afeta uma área de 3m de lado adjacente a você e é acionada pela primeira criatura que entrar na área.

• Uma criatura que o veja preparando a armadilha saberá que ela está lá. Uma criatura que não o veja preparando a armadilha pode encontrá-la se gastar uma ação padrão procurando e passar em um teste de Investigação (CD Sab).

Você não precisa de nenhum item para criar a armadilha, pois usa materiais naturais, como galhos e cipós. Porém, precisa estar em um ambiente propício, como uma floresta, um beco repleto de entulhos etc.

• **Bote.**
Se estiver empunhando duas armas e fizer uma investida, você pode pagar 1 PM para fazer um ataque adicional com sua arma secundária. Pré-requisito: Ambidestria, 6º nível de caçador.

• **Camuflagem.**
Você pode gastar 2 PM para se esconder mesmo sem camuflagem ou cobertura disponível. Pré-requisito: 6º nível de caçador.

• **Carnificina**
Quando você reduz uma criatura a 0 PV, todos os inimigos em alcance curto ficam abalados até o final da cena (Vontade CD Sab evita). Criaturas do tipo escolhido para sua habilidade Inimigo sofrem -5 no teste de Vontade. *Pré-requisito: Inimigo*.

• **Chuva de Lâminas.**
Uma vez por rodada, quando usa Ambidestria, você pode pagar 2 PM para fazer um ataque adicional com sua arma primária. Pré-requisito: Des 19, Ambidestria, 12º nível de caçador

• **Companheiro Animal.**
Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro na página 62. Pré-requisito: treinado em Adestramento.

• **Corte Arterial**
Quando você acerta um alvo com mais de um ataque corpo a corpo de corte no mesmo turno, no mesmo turno, pode gastar 1 PM para deixá-lo sangrando. *Pré-requisito: Ambidestria*.

• **Defesa Hostil**
Enquanto empunha uma lança com as duas mãos, você soma sua Sabedoria na Defesa (limitada pelo seu nível) contra qualquer oponente que esteja a mais de 1,5m de você. *Pré-requisito: Lanceiro*.

• **Disparo Distrator**
Quando faz um ataque à distância contra um inimigo em alcance curto (ou médio, se você tiver Olho do Falcão), você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, em vez de causar dano, você deixa o alvo desprevenido contra o próximo ataque que ele sofrer até o próximo turno. *Pré-requisito: Arqueiro*

• **Disparo Retentor**
Quando faz um ataque à distância contra um inimigo em alcance curto (ou médio, se você tiver Olho do Falcão) que esteja adjacente a uma superfície vertical (como uma parede), você pode gastar 1 PM. Se acertar o ataque, em vez de causar dano, você deixa o alvo agarrado e imóvel. A criatura pode se soltar (o que encerra as condições) fazendo testes de manobra contra o resultado do seu teste de ataque. *Pré-requisito: Arqueiro*.

• **Elo com a Natureza**.
Você soma sua Sabedoria em seu total de pontos de mana e aprende e pode lançar Caminhos da Natureza (atributo-chave Sabedoria). Pré-requisito: Sab 1, 3º nível de caçador.

• **Elo com a Natureza Maior**
Escolha uma magia entre Abençoar Alimentos, Acalmar Animal, Alarme, Aviso, Concentração de Combate, Detectar Ameaças, Orientação e Suporte Ambiental. Você aprende e pode lançar a magia escolhida, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para esta magia é Sabedoria. Você pode escolher esse poder mais de uma vez, aprendendo outra dessas magias a cada escolha.

• **Emboscar.**
Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar este poder na primeira rodada de um combate. Pré-requisito: treinado em Furtividade.

• **Empatia Selvagem.**
Você pode se comunicar com animais por meio de linguagem corporal e vocalizações. Você pode usar Adestramento

com animais para mudar atitude e pedir favores (veja Diplomacia, na página 118).

• Encurralar Presa
Se você acertar mais de um ataque corpo a corpo no mesmo turno contra um inimigo flanqueado e marcado por sua Marca da Presa, ele fica imóvel por 1 turno (Vontade CD Sab evita).

• Escaramuça.
Quando se move 6m ou mais, você recebe +2 na Defesa e Reflexos e +1d8 nas rolagens de dano de ataques corpo a corpo e à distância em alcance curto até o início de seu próximo turno. Você não pode usar esta habilidade se estiver vestindo armadura pesada. Pré-requisito: Des 2, 6º nível de caçador.

• Escaramuça Superior.
Quando usa Escaramuça, seus bônus aumentam para +5 na Defesa e Reflexos e +1d12 em rolagens de dano. Pré-requisito: Escaramuça, 12º nível de caçador.

• Espreitar.
Quando usa a habilidade Marca da Presa, você recebe um bônus de +1 em testes de perícia contra a criatura marcada. Esse bônus aumenta em +1 para cada PM adicional gasto na habilidade e também dobra com a habilidade Inimigo.

• Ervas Curativas.
Você pode gastar uma ação completa e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Sabedoria) para aplicar ervas que curam ou desintoxicam em você ou num aliado adjacente. Para cada PM que gastar, cura 2d6 PV ou remove uma condição envenenado afetando o alvo.

• Explorador Marcial
Você pode usar Sobrevivência no lugar de Guerra para analisar terreno. Se estiver em um terreno escolhido para seu poder Explorador, você pode lançar Primor Atlético (esta não é uma habilidade mágica, e provém de sua capacidade de encontrar vantagens em certos terrenos). *Pré-requisitos: treinado em Percepção, 3° nível de caçador.*

• Flecheiro
Você pode usar Sobrevivência no lugar de Ofícios para fabricar flechas e virotes, e pode fabricar essas munições com até uma melhoria. *Pré-requisito: 3° nível de caçador.*

• Ímpeto.
Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

• Improvisar Munição
Quando está em terreno que permita criar armadilhas, você pode gastar 1 PM e uma ação de movimento para fabricar cinco virotes ou flechas com uma melhoria (exceto material especial). As munições duram até o final da cena e qualquer outra pessoa sofre uma penalidade de -5 em testes de ataque com elas. *Pré-requisito: Flecheiro.*

• Inimigo de (Criatura).
Escolha um tipo de criatura entre animal, construto, espírito, monstro ou morto-vivo, ou duas raças humanoides (por exemplo, orcs e gnolls, ou elfos e qareen). Quando você usa a habilidade Marca da Presa contra uma criatura do tipo ou da raça escolhida, dobra os da-

dos de bônus no dano. O nome desta habilidade varia de acordo com o tipo de criatura escolhida (Inimigo de Monstros, Inimigo de Mortos-Vivos etc.). Você pode escolher este poder outras vezes para inimigos diferentes

• Lâminas Guardiãs
Enquanto você estiver empunhando duas armas, seus inimigos adjacentes sofrem -2 em testes e na CD das habilidades contra você. *Pré-requisitos: Ambidestria, 6° nível de caçador.*

• Lanceiro
Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com lanças. Além disso, se estiver empunhando uma lança com as duas mãos, seu dano aumenta em um passo e ela é considerada uma arma alongada.

• Mãos de Curandeiro
Você recebe +2 em Cura e pode usar Ervas Curativas como uma ação de movimento. *Pré-requisitos: treinado em Cura, Ervas Curativas.*

• Matador de Gigantes
Você recebe +1d10 nas rolagens de dano contra criaturas de tamanho Grande ou maior, e estas criaturas não recebem bônus por tamanho em manobras de combate contra você.

• Olho do Falcão.
Você pode usar a habilidade Marca da Presa em criaturas em alcance longo.

• Olhar Vigilante
Se estiver empunhando uma arma de ataque à distância, você pode gastar uma ação de movimento para entrar em estado vigilante. Até o começo do seu próximo turno, você pode gastar 2 PM e uma reação para fazer um ataque à distância com essa arma contra qualquer inimigo que se mova dentro do seu alcance curto (ou médio, caso

• Ponto Fraco.
Quando usa a habilidade Marca da Presa, seus ataques contra a criatura marcada recebem +2 na margem de ameaça. Esse bônus dobra com a habilidade Inimigo

você tenha o poder Olho do Falcão). *Pré-requisitos: treinado em Percepção, Arqueiro*

• Predador Solidário
Seu bônus para flanquear aumenta de +2 para +5 contra inimigos marcados por sua Marca da Presa.

• Sede de Sangue
Você recebe +5 em testes de ataque e em testes para rastrear contra alvos que estejam sangrando. *Pré-requisito: 11° nível de caçador*

•Sempre Alerta
Você soma sua Sabedoria em testes de Iniciativa e não sofre penalidade em Defesa e Reflexos por estar desprevenido. *Pré-requisito: treinado em Iniciativa.*

• Tiro em Linha
Quando você faz um ataque à distância com uma arma de disparo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PE para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do alcance da arma e diretamente atrás do alvo original (este ataque usa a mesma munição do ataque original). *Pré-requisito: Arqueiro.*

• Último Sangue
Quando você ataca um alvo sangrando,

seus ataques causam um dado de dano adicional do mesmo tipo da arma.

Cavaleiro

• **Armadura da Honra.**
No início de cada cena, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a 5 + seu Carisma. Os PV temporários duram até o final da cena

• **Autoridade Feudal.**
Você pode gastar uma hora e 2 PM para conclamar o povo a ajudá-lo (qualquer pessoa sem um título de nobreza ou uma posição numa igreja reconhecida pelo seu reino). Em termos de jogo, essas pessoas contam como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (aprovado pelo mestre) que lhe acompanha até o fim da aventura. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). *Pré-requisito: 6º nível de cavaleiro.*

• **Desprezar os Covardes.**
Você recebe redução de dano 5 se estiver caído, desprevenido ou flanqueado.

• **Escudeiro.**
Você recebe os serviços de um escudeiro, um parceiro especial que cuida de seu equipamento. Suas armas fornecem +1 em rolagens de dano e sua armadura concede +1 na Defesa. Além disso, você pode pagar 1 PM para receber ajuda do escudeiro em combate. Você recebe uma ação de movimento que pode usar para se levantar, sacar um item ou trazer sua montaria. O escudeiro não conta em seu limite de parceiros. Caso ele morra, você pode treinar outro com um mês de trabalho.

Posturas de Combate

Alguns poderes do cavaleiro são Posturas de Combate. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

• Assumir uma postura gasta uma ação de movimento e 2 PM.

• Os efeitos de uma postura duram até o final da cena, a menos que sua descrição diga o contrário.

• Você só pode manter uma postura por vez

• **Especialização em Armadura**.
Se estiver usando armadura pesada, você recebe redução de dano 5 (cumulativa com a RD fornecida por Bastião). Pré-requisito: 12º nível de cavaleiro.

• **Estandarte.**
Sua flâmula torna-se um símbolo de inspiração. No início de cada cena, você e todos os aliados que possam ver seu estandarte recebem um número de PM temporários igual ao seu Carisma (mínimo 1). Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito: Título, 14º nível de cavaleiro.*

• **Etiqueta.**
Você recebe +2 Diplomacia ou Nobreza e pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de uma dessas perícias.

• **Investida Destruidora.**
Quando faz a ação investida, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa +2d8 pontos de dano. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque.

• **Montaria Corajosa.**
Sua montaria concede +1d6 em rola-

gens de dano corpo a corpo (cumulativo com qualquer bônus que ela já forneça como parceiro). *Pré-requisito: Montaria.*

• Pajem.
Você recebe os serviços de um pajem, um parceiro que o auxilia em pequenos afazeres. Você recebe +2 em Diplomacia, por estar sempre aprumado, e sua condição de descanso é uma categoria acima do padrão pela situação (veja a página 106). O pajem pode executar pequenas tarefas, como entregar mensagens e comprar itens, e não conta em seu limite de parceiros. Caso ele morra, você pode treinar outro com uma semana de trabalho.

• Postura de Combate: Aríete Implacável.
Ao assumir esta postura, você aumenta o bônus de ataque em investidas em +2. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumenta o bônus de ataque em +1. Além disso, se fizer uma investida contra um objeto, causa +2d8 de dano. Você precisa se deslocar todos os turnos para manter esta postura ativa.

• Postura de Combate: Castigo de Ferro.
Sempre que um aliado adjacente sofrer um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque na criatura que o atacou.

• Postura de Combate: Foco de Batalha.
Sempre que um inimigo atacá-lo, você recebe 1 PM temporário (cumulativos). Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena.

• Postura de Combate: Muralha Intransponível.
Para assumir esta postura você precisa estar empunhando um escudo. Você recebe +1 na Defesa e em Reflexos. Além disso, quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofre nenhum dano se passar. Para cada 2 PM adicionais que gastar quando assumir a postura, aumente esse bônus em +1. Por fim, enquanto mantiver esta postura, seu deslocamento é reduzido para 3m.

• Postura de Combate: Provocação Petulante.
Enquanto esta postura estiver ativa, todos os inimigos que iniciarem seus turnos em alcance curto devem fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falharem, qualquer ação hostil que realizarem deve ter você como alvo (mas suas outras ações não têm esta restrição). Ações hostis incluem ataques e outras ações que causem dano e/ou condições negativas.

• Postura de Combate: Torre Inabalável.
Você assume uma postura defensiva que o torna imune a qualquer tentativa de tirá-lo do lugar, de forma mundana ou mágica. Enquanto mantiver a postura, você não pode se deslocar, mas soma sua Constituição na Defesa e pode substituir testes de Reflexos e Vontade por testes de Fortitude.

• Solidez.
Se estiver usando um escudo, você so-

ma o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência.

• **Título.**
Você adquire um título de nobreza. Converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, no início de cada aventura você recebe 10 TO por nível de cavaleiro (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um parceiro veterano (um membro de sua corte). *Pré-requisito: Autoridade Feudal, 10º nível de cavaleiro, ter conquistado terras ou realizado um serviço para um nobre que possa se tornar seu suserano.*

• **Torre Armada.**
Quando um inimigo erra um ataque contra você, você pode gastar 1 PM. Se fizer isso, recebe +5 em rolagens de dano contra esse inimigo até o fim de seu próximo turno.

Clérigo

• **Abençoar Arma.**
Você se torna proficiente na arma preferida de sua divindade. Se estiver empunhando essa arma, pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para infundi-la com poder divino. Até o final da cena, a arma é considerada mágica e emite luz dourada ou púrpura (como uma tocha). Além disso, o dano da arma aumenta em um passo e você pode usar sua Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano com ela, em vez do atributo padrão (não cumulativo com efeitos que somam este atributo).

• **Autoridade Eclesiástica.**
Você possui uma posição formal em uma igreja reconhecida pelos outros membros de sua fé. Os efeitos deste poder variam de acordo com a igreja e o deus — clérigos de Khalmyr, por exemplo, possuem autoridade como juízes no Reinado — e ficam a cargo do mestre. Como regra geral, você recebe +5 em testes de Diplomacia ou Intimidação ao lidar com devotos de sua divindade e paga metade do preço de itens alquímicos, poções e serviços em templos de sua divindade. *Pré-requisitos: 5º nível de clérigo, devoto de um deus maior.*

• **Canalizar Energia Positiva ou Negativa.**
Você pode gastar uma ação padrão e PM para liberar uma onda de energia positiva ou negativa (conforme sua divindade) que afeta criaturas a sua escolha em alcance curto. Para cada PM que gastar, energia positiva cura 1d6 PV em criaturas vivas e causa 1d6 pontos de dano de luz em mortos-vivos (Vontade CD Sab reduz o dano à metade). Energia negativa tem o efeito inverso — causa dano de trevas a criaturas vivas e cura mortos-vivos.

• **Canalizar Amplo.**
Quando você usa a habilidade Canalizar Energia, pode gastar +2 PM para aumentar o alcance dela para médio. *Pré-requisito: Canalizar Energia Positiva ou Negativa.*

• **Comunhão Vital.**
Quando lança uma magia que cure uma criatura, você pode pagar +2 PM para que outra criatura em alcance curto (incluindo você mesmo) recupere uma quantidade de pontos de vida igual à metade dos PV da cura original.

• **Conhecimento Mágico.**
Você aprende duas magias divinas de qualquer círculo que possa lançar. Você

pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• **Expulsar/Comandar Mortos-Vivos.**
Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para expulsar (se sua divindade canaliza energia positiva) ou comandar (se canaliza energia negativa) todos os mortos-vivos em alcance curto. Mortos-vivos expulsos ficam apavorados por 1d6 rodadas. Mortos-vivos comandados ficam sob suas ordens; entretanto, o nível somado de mortos-vivos sob seu comando ao mesmo tempo não pode exceder o seu próprio nível +3. Dar uma ordem a mortos-vivos é uma ação de movimento. Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD Sab) para evitar qualquer destes efeitos. *Pré-requisito: Canalizar Energia Positiva ou Negativa.*

• **Liturgia Mágica.**
Você pode gastar uma ação de movimento para executar uma breve liturgia de sua fé. Se fizer isso, a CD para resistir à sua próxima magia divina (desde que lançada até o final de seu próximo turno) aumenta em +2

. • Magia Sagrada/Profana.
Quando lança uma magia divina que causa dano, você pode gastar +1 PM. Se fizer isso, muda o tipo de dano da magia para luz (se sua divindade canaliza energia positiva) ou trevas (se canaliza energia negativa).

• **Mestre Celebrante.**
O número de pessoas que você afeta com uma missa aumenta em dez vezes e os benefícios que elas recebem dobram. *Pré-requisito: qualquer poder de Missa, 12º nível de clérigo.*

Missas

Alguns poderes do clérigo são Missas. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

• Rezar uma Missa exige uma hora e o gasto de materiais especiais (como velas, incensos, água benta...) no valor de T$ 25. Um mesmo celebrante pode aplicar mais de um poder de Missa na mesma celebração. Cada poder adicional aumenta o custo da Missa em T$ 25.

• Uma Missa afeta um número máximo de pessoas igual a 1 + sua Sabedoria. Todas as pessoas precisam estar presentes durante toda a Missa.

• Os efeitos de uma Missa duram um dia. Uma mesma criatura só pode receber os benefícios da mesma Missa uma vez por dia.

• **Missa: Bênção da Vida.**
Os participantes recebem pontos de vida temporários em um valor igual ao seu nível + sua Sabedoria.

• **Missa: Chamado às Armas.**
Os participantes recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano.

• **Missa: Elevação do Espírito.**
Os participantes recebem pontos de mana temporários em um valor igual a sua Sabedoria.

• **Missa: Escudo Divino.**
Os participantes recebem +1 na Defesa e testes de resistência.

• **Missa: Superar as Limitações.**
Cada participante recebe +1d6 num

único teste a sua escolha e pode usá-lo mesmo após rolar o dado.

• **Prece de Combate.**
Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, você pode gastar +2 PM para lançá-la como uma ação de movimento.

• **Símbolo Sagrado Abençoado.**
Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer uma prece e energizar seu símbolo sagrado até o fim da cena. Um símbolo sagrado energizado emite uma luz dourada ou prateada (se sua divindade canaliza energia positiva) ou púrpura ou avermelhada (se canaliza energia negativa) que ilumina como uma tocha. Enquanto você estiver empunhando um símbolo sagrado energizado, o custo em PM para lançar suas magias divinas diminui em 1

Druida

• **Aspecto do Inverno.**
Você aprende e pode lançar uma magia de convocação ou evocação, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, recebe redução de frio 5 e suas magias que causam dano de frio causam +1 ponto de dano por dado.

• **Aspecto do Outono.**
Você aprende e pode lançar uma magia de necromancia, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, pode gastar 1 PM para impor uma penalidade de –2 nos testes de resistência de todos os inimigos em alcance curto até o início do seu pró-

Companheiro Animal

Um companheiro animal é um amigo valoroso e fiel. Você decide de qual espécie é seu companheiro. Vocês têm um vínculo mental, sendo capazes de entender um ao outro. Seu companheiro animal obedece a você, mesmo que isso arrisque a vida dele. Em termos de jogo, seu companheiro animal é um parceiro ajudante, assassino, atirador, combatente, fortão, guardião, perseguidor, ou uma montaria, do nível iniciante. No 7º nível ele muda para veterano e, no 15º nível, para mestre (se tiver mais de um tipo, todos mudam de nível). Se o companheiro animal morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar um novo companheiro após um dia inteiro de prece e meditação. A seguir, alguns exemplos de animais (mas você é livre para escolher outros). Veja a página 260 (T20 - JdA) para as regras de parceiros.

• Ajudante. Corvo, macaco, raposa, serpente ou outro animal ágil ou esperto.

• Assassino. Lince, onça ou outro animal treinado para abater presas.

• Atirador. Águia, falcão ou outro animal capaz de mergulhar rapidamente nos alvos de seus ataques à distância.

• Fortão. Crocodilo, javali, leão, lobo ou outro animal capaz de lutar ao seu lado.

• Guardião. Alce, cão, coruja, tartaruga, urso ou outro animal pesado ou atento.

• Perseguidor. Gambá, sabujo ou outro animal farejador.

ximo turno

• **Aspecto da Primavera.**
Você aprende e pode lançar uma magia de encantamento ou ilusão, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, escolha uma quantidade de magias igual ao seu Carisma (mínimo 1). O custo das magias escolhidas é reduzido em −1 PM.

• **Aspecto do Verão.**
Você aprende e pode lançar uma magia de transmutação, arcana ou divina, de qualquer círculo que possa lançar. Além disso, pode gastar 1 PM para cobrir uma de suas armas com chamas até o fim da cena. A arma causa +1d6 pontos de dano de fogo e sempre que você acertar um ataque com ela, recebe 1 PM temporário. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível e eles desaparecem no final da cena.

• **Companheiro Animal.**
Você recebe um companheiro animal. Veja o quadro para detalhes. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser, mas deve escolher companheiros diferentes e ainda está sujeito ao limite de parceiros que pode ter (veja a página 260). *Pré-requisitos: Car 1, treinado em Adestramento*

• **Companheiro Animal Aprimorado.**
Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe um segundo tipo, ganhando os bônus de seu nível. Por exemplo, se você tiver um companheiro guardião veterano, pode adicionar o tipo fortão a ele, tornando-o um guardião fortão veterano que concede +3 na Defesa e +1d12 em uma rolagem de dano corpo a corpo. *Pré-requisitos: Companheiro Animal, 6º nível de druida.*

• **Companheiro Animal Lendário.**
Escolha um de seus companheiros animais. Esse animal passa a dobrar os bônus concedidos de seu tipo original. *Pré-requisitos: Companheiro Animal, 18º nível de druida.*

• **Companheiro Animal Mágico.**
Escolha um de seus companheiros animais. Ele recebe um segundo tipo diferente, entre adepto, destruidor, magivocador ou médico, ganhando os bônus de seu nível. *Pré-requisitos: Companheiro Animal, 8º nível de druida.*

• **Coração da Selva.**
A CD para resistir a seus efeitos de veneno aumenta em +2 e estes efeitos causam +1 de perda de vida por dado.

• **Espírito dos Equinócios.**
Você pode gastar 4 PM para ficar em equilíbrio com o mundo ao seu redor. Até o final da cena, quando rola um dado, pode rolar novamente qualquer resultado 1. *Pré-requisitos: Aspecto da Primavera, Aspecto do Outono, 10º nível de druida.*

• **Espírito dos Solstícios.**
Você transita entre os extremos do mundo natural. Quando lança uma magia, pode gastar +4 PM para maximizar os efeitos numéricos variáveis dela. Por exemplo, uma magia Curar Ferimentos aprimorada para curar 5d8+5 PV irá curar automaticamente 45 PV, sem a necessidade de rolar dados. Uma magia sem efeitos variáveis não pode ser afetada por este poder. *Pré-requisitos: Aspecto do Inverno, Aspecto do Verão, 10º nível de druida.*

• **Força dos Penhascos.**
Você recebe +2 em Fortitude. Quando sofre dano enquanto em contato com o solo ou uma superfície de pedra, pode gastar uma quantidade de PM limitada por sua Sabedoria. Para cada PM gasto, reduz esse dano em 10. *Pré-requisito: 4º nível de druida.*

• **Forma Primal.**
Quando usa Forma Selvagem, você pode se transformar em uma fera primal. Você recebe os benefícios de dois tipos de animais (bônus iguais não se acumulam; use o que você quiser de cada tipo). *Pré-requisito: 18º nível de druida.*

• **Forma Selvagem.**
Você pode se transformar em animais (veja a seguir).

• **Forma Selvagem Aprimorada.**
Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar 6 PM ao todo para assumir uma forma aprimorada. *Pré-requisitos: Forma Selvagem, 6º nível de druida.*

• **Forma Selvagem Superior.**
Quando usa Forma Selvagem, você pode gastar 10 PM ao todo para assumir uma forma superior. *Pré-requisitos: Forma Selvagem, 6º nível de druida.*

• **Liberdade da Pradaria.**
Você recebe +2 em Reflexos. Se estiver ao ar livre, sempre que lança uma magia, você pode gastar 1 PM para aumentar o alcance dela em um passo (de toque para curto, de curto para médio ou de médio para longo).

• **Magia Natural.**
Em forma selvagem, você pode lançar magias e empunhar catalisadores e esotéricos. *Pré-requisitos: Forma Selvagem, 6º nível de druida.*

Forma Selvagem

Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para adquirir a forma de uma criatura selvagem. Em termos de jogo, quando usa esta habilidade você adquire os modificadores de uma das formas abaixo. Características não mencionadas não mudam.

Na forma selvagem você não pode falar, empunhar itens ou lançar magias. Seu equipamento desaparece (mas você mantém os benefícios de quaisquer itens vestidos), ressurgindo quando você volta ao normal. Outras criaturas podem fazer um teste de Percepção oposto pelo seu teste de Enganação para perceber que você não é um animal comum (você recebe +10 neste teste). Cada transformação dura pelo tempo que você quiser, mas você reverte à forma normal se ficar inconsciente ou morrer.

Forma Ágil
Você recebe Destreza +2 e duas armas naturais que causam 1d6 pontos de dano e possuem margem de ameaça 19. Se atacar com ambas, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno.

• Aprimorada. Você recebe Destreza +4, deslocamento +3m e duas armas naturais (como acima, mas com dano de 1d8). Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

• Superior. Você recebe Destreza +6, deslocamento +6m e duas armas naturais (como acima, mas com dano de 1d10). Seu tamanho muda

para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

Forma Feroz
Você recebe Força +3, +2 na Defesa e uma arma natural que causa 1d8 pontos de dano.

• Aprimorada. Você recebe Força +5, +4 na Defesa e uma arma natural que causa 2d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

• Superior. Você recebe Força +10, +6 na Defesa e uma arma natural que causa 4d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Enorme (–5 em Furtividade, +5 em testes de manobra).

Forma Resistente
Você recebe +4 na Defesa, redução de dano 5 e uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano.

• Aprimorada. Você recebe Força +3, +6 na Defesa, redução de dano 8 e uma arma natural que causa 1d8 pontos de dano. Seu tamanho muda para Grande (–2 em Furtividade, +2 em testes de manobra).

• Superior. Você recebe Força +5, +10 na Defesa, redução de dano 10 e uma arma natural que causa 2d6 pontos de dano. Seu tamanho muda para Enorme (–5 em Furtividade, +5 em testes de manobra).

Forma Sorrateira
Você recebe Destreza +2 e uma arma natural que causa 1d4 pontos de dano. Seu tamanho muda para Pequeno (+2 em Furtividade, –2 em testes de manobra).

• Aprimorada. Você recebe Destreza +4. Seu tamanho muda para Minúsculo (+5 em Furtividade, –5 em testes de manobra).

• Superior. Você recebe Destreza +6 e deslocamento de voo 18m. Seu tamanho muda para Minúsculo (+5 em Furtividade, –5 em testes de manobra).

Forma Veloz
Você recebe Destreza +2, uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 15m, deslocamento de escalada 9m ou deslocamento de natação 9m.

• Aprimorada. Você recebe Destreza +4, uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento 18m, deslocamento de escalada 12m ou deslocamento de natação 12m.

• Superior. Você recebe Destreza +6, uma arma natural que causa 1d6 pontos de dano e um dos benefícios a seguir: deslocamento de natação 18m ou deslocamento de voo 24m

Guerreiro

Ambidestria.
Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisito: Des 2*.

Arqueiro.
Se estiver usando uma arma de ataque à distância, você soma sua Sabedoria em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito: Sab 1*.

Ataque Reflexo.
Se um alvo em alcance de seus ataques corpo a corpo ficar desprevenido ou se mover voluntariamente para fora do seu alcance, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra esse alvo (apenas uma vez por alvo a cada rodada). *Pré-requisito: Des 1*.

Bater e Correr.
Quando faz uma investida, você pode continuar se movendo após o ataque, até o limite de seu deslocamento. Se gastar 2 PM, pode fazer uma investida sobre terreno difícil e sem sofrer a penalidade de Defesa.

Destruidor.
Quando causa dano com uma arma corpo a corpo de duas mãos, você pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 da rolagem de dano da arma. *Pré-requisito: For 1*.

Esgrimista.
Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou ágil, você soma sua Inteligência em rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito: Int 1*.

Especialização em Arma.
Escolha uma arma. Você recebe +2 em rolagens de dano com

Efeitos do Golpe Pessoal

Amplo (+3 PM). Seu ataque atinge todas as criaturas em alcance curto (incluindo aliados, mas não você mesmo). Faça um único teste de ataque e compare com a Defesa de cada criatura.
Atordoante (+2 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica atordoada por uma rodada (apenas uma vez por cena; Fortitude CD For anula).
Brutal (+1 PM). Fornece um dado extra de dano do mesmo tipo.
Conjurador (Custo da Magia + 1 PM). Escolha uma magia de 1º ou 2º círculos que tenha como alvo uma criatura ou que afete uma área. Se acertar seu golpe, você lança a magia como uma ação livre, tendo como alvo a criatura atingida ou como centro de sua área o ponto atingido pelo ataque (atributo-chave é um mental a sua escolha). Considere que a mão da arma está livre para lançar esta magia.
Desconcertante (+1 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica Vulnerável por uma rodada.
Destruidor (+2 PM). Aumenta o multiplicador de crítico em +1.
Distante (+1 PM). Aumenta o alcance em um passo (de corpo a corpo para curto, médio e longo). Outras características não mudam (um ataque corpo a corpo com alcance curto continua usando Luta e somando sua Força no dano).
Elemental (+2 PM). Causa +2d6 pontos de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio. Você pode escolher este efeito mais vezes para aumentar o dano em +2d6 (do mesmo tipo ou de outro), por +2 PM a cada vez.
Impactante (+1 PM). Empurra o alvo 1,5m para cada 10 pontos de dano causado (arredondado para baixo). Por exemplo, 3m para 22 pontos de dano.
Letal (+2 PM). Aumenta a margem de ameaça em +2. Você pode escolher este efeito duas vezes para aumentar a margem de ameaça em +5.
Paralisante (+2 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica Paralisada por uma rodada (Fortitude CD For anula)
Penetrante (+1 PM). Ignora 10 pontos de RD.
Preciso (+1 PM). Quando faz o teste de ataque, você rola dois dados e usa o melhor resultado.
Qualquer Arma (+1 PM). Você pode usar seu Golpe Pessoal com qualquer tipo de arma.
Ricocheteante (+1 PM). A arma volta para você após o ataque. Só pode ser usado com armas de arremesso.
Teleguiado (+1 PM). Ignora penalidades por camuflagem ou cobertura leves.
Anunciado (–1 PM). Você precisa gastar uma ação de movimento gritando o nome de seu golpe para usá-lo. Isso significa que não pode usá-lo furtivamente ou quando estiver impedido de falar, como amordaçado ou debaixo d'água. Uma vez que grite, deve usar o golpe até o fim de seu próximo turno.
Desgastante (–1 PM). Você fica fatigado após usar o golpe. Paralisante (+2 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica Paralisada por uma rodada (Fortitude CD For anula)
Lento (–2 PM). Seu ataque exige uma ação completa para ser usado.
Perto da Morte (–2 PM). O ataque só pode ser usado se você estiver com um quarto de seus PV ou menos.
Sacrifício (–2 PM). Sempre que usa seu Golpe Pessoal, você perde 10 PV.

essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes.

Especialização em Armadura.
Você recebe redução de dano 5 se estiver usando uma armadura pesada. *Pré-requisito: 12º nível de guerreiro.*

Golpe de Raspão.
Uma vez por rodada, quando erra um ataque, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, causa metade do dano que causaria (ignorando efeitos que se aplicariam caso o ataque acertasse).

Golpe Demolidor.
Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, você pode gastar 2 PM para ignorar a redução de dano dele.

Golpe Pessoal.
Quando faz um ataque, você pode desferir seu Golpe Pessoal, uma técnica única, com efeitos determinados por você. Você constrói seu Golpe Pessoal escolhendo efeitos da lista na última página. Cada efeito possui um custo; a soma deles será o custo do Golpe Pessoal (mínimo 1 PM). O Golpe Pessoal só pode ser usado com uma arma específica (por exemplo, apenas espadas longas). Quando sobe de nível, você pode reconstruir seu Golpe Pessoal e alterar a arma que ele usa. Você pode escolher este poder outras vezes para golpes diferentes e não pode gastar mais PM em golpes pessoais em uma mesma rodada do que seu limite de PM. *Pré-requisito: 5º nível de guerreiro*

Ímpeto.
Você pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.

Mestre em Arma.
Escolha uma arma. Com esta arma, seu dano aumenta em um passo e você pode gastar 2 PM para rolar novamente um teste de ataque recém realizado. *Pré-requisitos: Especialização em Arma com a arma escolhida, 12º nível de guerreiro.*

Planejamento Marcial.
Uma vez por dia, você pode gastar uma hora e 3 PM para escolher um poder de guerreiro ou de combate cujos pré-requisitos cumpra. Você recebe os benefícios desse poder até o próximo dia. *Pré-requisitos: treinado em Guerra, 10º nível de guerreiro.*

Romper Resistências.
Quando faz um Ataque Especial, você pode gastar 1 PM adicional para ignorar 10 pontos de redução de dano.

Solidez.
Se estiver usando um escudo, você aplica o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência.

Tornado de Dor.
Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para desferir uma série de golpes giratórios. Faça um ataque corpo a corpo e compare-o com a Defesa de cada inimigo em seu alcance natural. Então faça uma rolagem de dano com um bônus cumulativo de +2 para cada acerto e aplique-a em cada inimigo atingido. *Pré-requisito: 6º nível de guerreiro.*

Valentão.
Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

Inventor

Agite Antes de Usar.
Quando usa um preparado alquímico que cause dano, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Inteligência). Para cada PM que gastar, o item causa um dado extra de dano do mesmo tipo. *Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista)*.

Ajuste de Mira.
Você pode gastar uma ação padrão e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pela sua Inteligência) para aprimorar uma arma de ataque à distância. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma até o final da cena. *Pré-requisito: Balística.*

Alquimista de Batalha.
Quando usa um preparado alquímico ou poção que cause dano, você soma sua Inteligência na rolagem de dano. *Pré-requisito: Alquimista Iniciado.*

Alquimista Iniciado.
Você recebe um livro de fórmulas e pode fabricar poções com fórmulas que conheça de 1º e 2º círculos. Veja as páginas 333 e 341 de Tormenta20 – Jogo do Ano para as regras de poções. *Pré-requisitos: Int 1, Sab 1, treinado em Ofício (alquimista)*.

Armeiro.
Você recebe proficiência com armas marciais corpo a corpo. Quando empunha uma arma corpo a corpo, pode usar sua Inteligência em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisitos: treinado em Luta e Ofício (armeiro)*.

Ativação Rápida.
Ao ativar uma engenhoca com ação padrão, você pode pagar 2 PM para ativá-la com uma ação de movimento, em vez disto. *Pré-requisitos: Engenhoqueiro, 7º nível de inventor*

Autômato.
Você fabrica um autômato, um construto que obedece a seus comandos. Ele é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha entre ajudante, assassino, atirador, combatente, guardião, montaria ou vigilante. No 7º nível, ele muda para veterano e, no 15º nível, para mestre. Se o autômato for destruído, você pode fabricar um novo com uma semana de trabalho e T$ 100. *Pré-requisito: Engenhoqueiro.*

Autômato Alquímico.
Uma vez por rodada, você pode usar um item alquímico ou poção guardada no compartimento de carga do seu autômato como uma ação livre. *Pré-requisito: Compartimento de Carga.*

Autômato Prototipado.
Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para ativar uma melhoria experimental em seu autômato. Role 1d6. Em um resultado 2 a 6, você aumenta o nível de parceiro do autômato em um passo (até mestre), ou concede a ele a habilidade iniciante de outro de seus tipos, até o fim da cena. Em um resultado 1, o autômato enguiça como uma engenhoca. *Pré-requisito: Autômato.*

Balística.
Você recebe proficiência com armas marciais de ataque à distância ou com armas de fogo. Quando usa uma arma de ataque à distância, pode usar sua Inteligência em vez de Destreza nos

testes de ataque (e, caso possua o poder Estilo de Disparo, nas rolagens de dano). *Pré-requisitos: treinado em Pontaria e Ofício (armeiro)*.

Blindagem.
Você pode usar sua Inteligência na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode somar sua Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso. *Pré-requisitos: Couraceiro, 8º nível de inventor.*

Cano Raiado.
Quando usa uma arma de disparo feita por você mesmo, ela recebe +1 na margem de ameaça. *Pré-requisitos: Balística, 5º nível de inventor.*

Catalisador Composto
Você pode usar dois catalisadores ao mesmo tempo. *Pré-requisito: Catalisador Químico.*

Catalisador Instável.
Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para fabricar um preparado alquímico ou poção cuja fórmula conheça instantaneamente. O custo do item é reduzido à metade e você não precisa fazer o teste de Ofício (alquimista), mas ele só dura até o fim da cena. *Pré-requisito: Alquimista Iniciado.*

Catalisador Químico
Você pode usar catalisadores com itens alquímicos, poções e engenhocas. *Pré-requisito: treinado em Misticismo.*

Chutes e Palavrões.
Uma vez por rodada, você pode pagar 1 PM para repetir um teste de Ofício (Engenhoqueiro) recém realizado para ativar uma engenhoca. Pré-requisito: Engenhoqueiro.

Livro de Fórmulas

Quando adquire o poder Alquimista Iniciado, você recebe um livro de fórmulas. Uma "fórmula" é uma magia divina ou arcana (atributo-chave Inteligência) que serve para cumprir os pré-requisitos de fabricação de poções.

Você começa com três fórmulas de 1º círculo. A cada nível além do 1º, aprende uma fórmula adicional. A partir do 6º nível, pode aprender fórmulas de 2º círculo e, se possuir o poder Mestre Alquimista, a cada quatro níveis (10º, 14º e 18º) pode aprender fórmulas de um círculo maior.

Se não tiver seu livro de fórmulas, você não pode fabricar poções. Se perder seu livro, você pode preparar outro com uma semana de trabalho e o gasto de T$ 100

Conhecimento de Fórmulas.
Você aprende três fórmulas de quaisquer círculos que possa aprender. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. *Pré-requisito: Alquimista Iniciado.*

Compartimento de Carga
Seu autômato pode armazenar itens, com uma capacidade de espaços igual à sua Inteligência. Você pode sacar esses itens como uma ação livre. *Pré-requisito: Autômato.*

Couraceiro.
Você recebe proficiência com armaduras pesadas e escudos. Quando usa armadura, pode usar sua Inteligência em vez de Destreza na Defesa (mas continua não podendo somar um atri-

buto na Defesa quando usa armadura pesada). *Pré-requisito: treinado em Ofício (armeiro)*.

Engenhoqueiro.
Você pode fabricar engenhocas. Veja as regras para isso na página 70. *Pré-requisitos: Int 3, treinado em Ofício (Engenhoqueiro)*.

Estilista
Quando usa um item de vestuário feito por você mesmo, o bônus dele aumenta em 1 e você recebe +2 em testes de Diplomacia e Enganação contra humanoides. *Pré-requisito: treinado em Ofício (alfaiate)*.

Explicação Científica
Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PMs limitada pela sua Inteligência. Você recebe resistência a magia igual aos PMs gastos até o final da cena.

Explorar Fraqueza
Quando usa Encontrar Fraqueza contra um inimigo, você ignora 10 pontos de sua redução de dano por 1 turno. *Pré-requisito: Encontrar Fraqueza.*

Farmacêutico.
Quando usa um item alquímico que cure pontos de vida, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Inteligência). Para cada PM que gastar, o item cura um dado extra do mesmo tipo. *Pré-requisitos: Sab 1, treinado em Ofício (alquimista)*.

Ferreiro.
Quando usa uma arma corpo a corpo feita por você mesmo, o dano dela aumenta em um passo. Pré-requisitos: Armeiro, 5º nível de inventor.

Granadeiro.
Você pode arremessar itens alquímicos e poções em alcance médio. Você pode usar sua Inteligência em vez de Destreza para calcular a CD do teste de resistência desses itens. *Pré-requisito: Alquimista de Batalha.*

Homúnculo.
Você possui um homúnculo, uma criatura Minúscula feita de alquimia. Vocês podem se comunicar telepaticamente em alcance longo e ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que uma criatura de seu tamanho pode fazer. Um homúnculo é um parceiro ajudante iniciante. Você pode perder 1d6 pontos de vida para seu homúnculo assumir uma forma capaz de protegê-lo e se tornar também um parceiro guardião iniciante até o fim da cena. *Pré-requisito: Alquimista Iniciado*.

Invenção Potente.
Quando usa um item ou engenhoca fabricado por você mesmo, você pode pagar 1 PM para aumentar em +2 a CD para resistir a ele.

Luthier
Quando usa um instrumento musical feito por você mesmo, você faz testes de Atuação com Inteligência. *Pré-requisito: treinado em Ofício (artesão)*.

Maestria em Perícia.
Escolha um número de perícias treinadas igual a sua Inteligência, exceto bônus temporários. Com essas perícias, você pode gastar 1 PM para escolher 10 em qualquer situação, exceto testes de ataque.

Manutenção Eficiente.
A quantidade de engenhocas que você

pode manter aumenta em +3. Além disso, cada engenhoca passa a ocupar meio espaço. *Pré-requisitos: Engenhoqueiro, 5º nível de inventor.*

Mestre Alquimista.
Você pode fabricar poções com fórmulas que conheça de qualquer círculo. *Pré-requisitos: Int 3, Sab 3, Alquimista Iniciado, 10º nível de inventor.*

Mestre Cuca.
Todas as comidas que você cozinha têm seu bônus numérico aumentado em +1. *Pré-requisito: treinado em Ofício (cozinheiro)*.

Mistura Fervilhante.
Quando usa um item alquímico ou poção, você pode gastar 2 PM para dobrar a área de efeito dele. *Pré-requisitos: Alquimista Iniciado, 5º nível de inventor*

Oficina de Campo.
Você pode gastar uma hora e 2 PM para fazer a manutenção do equipamento de seu grupo. Cada membro do grupo escolhe uma arma, armadura ou escudo para manutenção. Armas recebem +1 em testes de ataque, armaduras e escudos aumentam seu bônus na Defesa em +1. Os benefícios duram um dia. *Pré-requisito: treinado em Ofício (armeiro)*.

Pedra de Amolar.
Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Inteligência) para aprimorar uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Para cada PM que gastar, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma até o final da cena. *Pré-requisito: Armeiro*.

Saraivada
Quando usa um item alquímico ou uma poção que cause dano como uma ação padrão, você pode gastar 2 PM para usar um segundo item alquímico ou poção que cause dano como parte da mesma ação. *Pré-requisito: Granadeiro, 7º nível de inventor.*

Síntese Rápida.
Quando fabrica um item alquímico ou poção, você pode fabricar o dobro de doses no mesmo tempo (pagando o custo de matéria-prima de cada uma). *Pré-requisito: Alquimista Iniciado*.

Traje de Batalha
Você combina seu autômato com uma armadura pesada que tenha fabricado. Quando veste essa armadura, você recebe 5 pontos de vida temporários para cada ponto de Inteligência. Enquanto estes pontos de vida temporários durarem, os bônus de parceiro do autômato são dobrados. Quando os pontos de vida temporários acabarem, o autômato enguiça como uma engenhoca. *Pré-requisitos: Autômato, Couraceiro, 12º nível de inventor.*

Ladino

Assassinar.
Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ela tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados. *Pré-requisito: 5º nível de ladino*.

Ataque Furtivo Duplo.
Você pode gastar 2 PM para aplicar o dano adicional da sua habilidade Ataque Furtivo em um segundo ataque na mesma rodada. *Pré-requisito: 11º nível de ladino*.

Conhecimento Anatômico.
Cada dado de seu Ataque Furtivo aumenta em um passo contra animais e humanoides. *Pré-requisito: Medicina.*

Contatos no Submundo.
Quando chega em uma comunidade equivalente a uma vila ou maior, você pode gastar 2 PM para fazer um teste de Carisma (CD 10). Se passar, enquanto estiver nessa comunidade, recebe +5 em testes de Investigação para interrogar, pode comprar itens mundanos, poções e pergaminhos com 20% de desconto (não cumulativo com barganha e outros descontos) e, de acordo com o mestre, tem acesso a itens e serviços proibidos (como armas de pólvora e venenos).

Criatividade Técnica.
Quando usa ou veste um item capaz de conceder bônus em perícia, você pode ajustá-lo ao custo de 1 PM e uma ação de movimento. Até o final da cena, o item aplica o mesmo bônus em outra perícia do mesmo atributo enquanto você o usar ou vestir. *Pré-requisito: Int 1.*

Dança da Capa.
Se estiver usando uma capa esvoaçante, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para agitar a capa e obter camuflagem por 1 rodada. *Pré-requisito: treinado em Enganação e Furtividade.*

Disfarce Perfeito.
Quando usa um estojo de disfarces para se disfarçar, você pode gastar 1 PM para assumir uma persona pelo resto da cena. Você recebe +5 no teste de Enganação para se disfarçar ou manter a farsa e +5 em testes de resistência contra magias que tentem desvendar o disfarce. *Pré-requisito: treinado em Enganação.*

Emboscar.
Na primeira rodada de cada combate, você pode gastar 2 PM para executar uma ação padrão adicional em seu turno. *Pré-requisito: treinado em Furtividade.*

Escapista.
Você recebe +5 em testes de Acrobacia para escapar, passar por espaço apertado e passar por inimigo e em testes para resistir a efeitos de movimento.

Esquema: Ameaça Brutal.
Se você fizer um teste de Intimidação para assustar um alvo que tenha sofrido dano de seu Ataque Furtivo a no máximo 1 rodada, você recebe +5 no teste e o alvo fica apavorado se você passar por uma margem de 5 ou mais (em vez de 10 ou mais). *Pré-requisito: treinado em Intimidação.*

Esquema: Alvo Elusivo.
Se acertar um ataque corpo a corpo em uma criatura que tenha sido atingida por um ataque corpo a corpo de um aliado a no máximo 1 rodada, você recebe +5 na Defesa contra está criatura por 1 rodada.

Esquema: Enganar os Olhos.
Se você usar Acrobacia para atravessar o espaço de uma criatura no máximo 1 rodada depois de ter usado Dança da Capa, essa criatura deve passar em um teste de resistência de Reflexos (CD Des) ou irá considerá-lo invisível por 1 rodada. *Pré-requisito: Dança da Capa.*

Esquema: Finta Desconcertante.
Se você tiver sucesso em fintar contra o mesmo oponente por dois turnos seguidos, ele deve passar em um teste de

resistência de Vontade (CD Des). Caso falhe, sofre –2 em todos os testes de perícia contra você por 1 rodada. *Pré-requisitos: treinado em Enganação.*

Esquema: Investida Rasteira.
Se você acertar um ataque corpo a corpo contra um alvo no máximo 1 rodada depois de realizar uma investida contra esse mesmo alvo, ele deve passar em um teste de resistência de Reflexos (CD Des). Caso falhe, fica caído e vulnerável. *Pré-requisito: treinado em Atletismo.*

Esquema: Papo Furado.
Se você passar em um teste de Enganação no máximo 1 rodada depois de passar em um teste de Diplomacia contra a mesma criatura, a atitude da criatura melhora em um passo. *Pré-requisitos: treinado em Diplomacia e Enganação.*

Ferramenta Corrosiva.
Você pode gastar um frasco de ácido para obter um bônus de +5 em um teste de Ladinagem para abrir fechaduras ou sabotar.

Finta Acrobática.
Você soma sua Destreza nos seus testes de Enganação para fintar em combate. *Pré-requisito: treinado em Acrobacia e Enganação.*

Fuga Formidável.
Você pode gastar uma ação completa e 1 PM para analisar o lugar no qual está (um castelo, um porto, a praça de uma cidade...). Até o fim da cena, recebe +3m em seu deslocamento, +5 em Acrobacia e Atletismo e ignora penalidades em movimento por terreno difícil. Você perde esses benefícios se fizer uma ação que não seja diretamente relacionada a fugir. Por exemplo, você só pode atacar um inimigo se ele estiver bloqueando seu caminho, agarrando-o etc. Você pode fazer ações para ajudar seus aliados, mas apenas se eles estiverem tentando escapar. *Pré-requisito: Int 1.*

Gatuno.
Você recebe +2 em Atletismo. Quando escala, não fica desprevenido e avança seu deslocamento normal, em vez de metade dele.

Ladrão Arcano.
Quando causa dano com um ataque furtivo em uma criatura capaz de lançar magias, você pode "roubar" uma magia que já a tenha visto lançar. Você precisa pagar 1 PM por círculo da magia e pode roubar magias de até 4º círculo. Até o fim da cena, você pode lançar a magia roubada (atributo-chave Inteligência). *Pré-requisitos: Roubo de Mana, 13º nível de ladino.*

Mão na Boca.
Você recebe +2 em testes de agarrar. Quando acerta um ataque furtivo contra uma criatura desprevenida, você pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre. Se agarrar a criatura, ela não poderá falar enquanto estiver agarrada. *Pré-requisito: treinado em Luta.*

Mãos Rápidas.
Uma vez por rodada, ao fazer um teste de Ladinagem para abrir fechaduras, ocultar item, punga ou sabotar, você pode pagar 1 PM para fazê-lo como uma ação livre. Pré-requisitos: Des 2, treinado em Ladinagem.

Mente Criminosa.
Você soma sua Inteligência em Ladinagem e Furtividade. Pré-requisito: Int 1.

Oportunismo.
Uma vez por rodada, quando um inimigo adjacente sofre dano de um de seus aliados, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este inimigo. Pré-requisito: 6º nível de ladino.

Precisão Furtiva.
Quando desfere um Ataque Furtivo com uma arma à distância, sua margem de ameaça aumenta em +2. *Pré-requisitos: Ataque Furtivo +3d6, treinado em Pontaria.*

Rolamento Defensivo.
Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 PM para reduzir esse dano à metade. Após usar este poder, você fica caído. *Pré-requisito: treina do em Reflexos.*

Roubo de Mana.
Quando você causa dano com um ataque furtivo, para cada 1d6 de dano de seu ataque furtivo, você recebe 1 PM temporário e a criatura perde 1 ponto de mana (se tiver). Você só pode usar este poder uma vez por cena contra uma mesma criatura. *Pré-requisitos: Truque Mágico, 7º nível de ladino.*

Saqueador de Tumbas.
Você recebe +5 em testes de Investigação para encontrar armadilhas e em testes de resistência contra elas. Além disso, gasta uma ação padrão para desabilitar mecanismos, em vez de 1d4 rodadas (veja a perícia Ladinagem).

Sombra.
Você recebe +2 em Furtividade, não sofre penalidade em testes de Furtividade por se mover no seu deslocamento normal e reduz a penalidade por atacar e fazer outras ações chamativas para –10. *Pré-requisito: treinado em Furtividade.*

Travar Armadura.
Você pode fazer um teste de Ladinagem contra a Defesa de uma criatura usando armadura para travar suas placas. A vítima passa a aplicar a penalidade de armadura em todos os seus testes de perícia, até o fim da cena (ou até remover a armadura).

Truque Mágico.
Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para esta magia é Inteligência. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser. *Pré-requisito: Int 1*

Truque de Palco.
Escolha três magias arcanas de 1º círculo que tenham o aprimoramento truque. Você aprende e pode lançar essas magias (atributo-chave Inteligência), mas apenas usando esse aprimoramento. *Pré-requisito: treinado em Atuação.*

Truque Mágico Aprimorado.
Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 2º círculo a sua escolha, pagando seu custo normal em PM. Seu atributo-chave para essa magia é Inteligência. *Pré-requisito: Int 3, Truque Mágico, 11º nível de ladino.*

Truque Mágico Versátil.
Você pode usar pergaminhos para trocar as magias que aprendeu com seus poderes Truque Mágico e Truque Mágico Aprimorado. Trocar uma magia existe 1 minuto e o gasto de um pergami-

nho arcano contendo uma magia do mesmo círculo da magia que você quer trocar. A magia contida no pergaminho passa a ser a nova magia fornecida por seu poder. *Pré-requisitos: Int 2, Truque Mágico.*

Veja Bem.
Quando falha em um teste de Diplomacia ou Enganação, você pode gastar 2 PM para rolar o dado de novo e ficar com o segundo resultado.

Velocidade Ladina.
Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno. *Pré-requisito: Des 2, treinado em Iniciativa.*

Veneno Persistente.
Quando aplica uma dose de veneno a uma arma, este veneno dura por três ataques (em vez de apenas um). *Pré-requisitos: Veneno Potente, 8º nível de ladino.*

Veneno Potente.
A CD para resistir aos venenos que você usa aumenta em +5. *Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimista)*

Vestido Para a Ocasião.
Você pode usar um traje (da corte ou de viajante) para improvisar qualquer item da categoria vestuário, usando uma ação de movimento e 1 PM. Até o final da cena, o traje se torna o item improvisado. A improvisação pode ser notada com um teste de Percepção do alvo contra a sua Enganação. *Pré-requisito: treinado em Enganação*

Lutador

Arma Improvisada.
Para você, atacar com armas improvisadas conta como fazer um ataque desarmado, mas seu dano aumenta em um passo. Você pode gastar uma ação de movimento para procurar uma pedra, cadeira, garrafa ou qualquer coisa que possa usar como arma. Faça um teste de Percepção (CD 20). Se você passar, encontra uma arma improvisada. Armas improvisadas são frágeis; se você errar um ataque e o resultado do d20 for um número ímpar, a arma quebra.

Até Acertar.
Se você errar um ataque desarmado, recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano desarmado contra o mesmo oponente. Os bônus terminam quando você acertar um ataque ou no fim da cena, o que acontecer primeiro.

Braços Calejados.
Se você não estiver usando armadura, soma sua Força na Defesa, limitado pelo seu nível.

Cabeçada.
Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, o oponente fica desprevenido contra este ataque. Você só pode usar este poder uma vez por cena contra um mesmo alvo

Caminho Suave.
Quando faz um teste de manobra de combate, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado por sua Sabedoria). Para cada PM que gastar, você recebe +2 no teste. Este bônus é dobrado contra ameaças do tipo lacaio. *Pré-requisito: Sabedoria 2*

Chave.
Se estiver agarrando uma criatura e

fizer um teste de manobra contra ela para causar dano, o dano desarmado aumenta em um passo. *Pré-requisitos: Int 1, Lutador de Chão, 4º nível de lutador*

Confiança dos Ringues.
Quando um inimigo erra um ataque corpo a corpo contra você, você recebe 2 PM temporários (cumulativos). Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena igual ao seu nível. Esses pontos temporários desaparecem no final da cena. *Pré-requisito: 8º nível de lutador.*

Convencido.
Acostumado a contar apenas com seus músculos, você adquiriu certo desdém por artes mais sofisticadas. Você recebe resistência a medo e mental +5

Corpo Fechado.
Você pode gastar 1 PM para somar sua Constituição como um bônus em um teste de resistência. (cumulativo com o atributo-chave da perícia)

Dança de Batalha
Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para começar uma dança de batalha. Enquanto estiver dançando, você recebe +2 na Defesa, em Acrobacia e em testes de Enganação para fintar. A partir do 7º nível, e novamente a partir do 15º nível, você pode gastar +1 PM ao usar sua dança para aumentar esses bônus em +2 por PM adicional gasto. A dança dura até o fim da cena, até você escolher interrompê-la ou até você sofrer uma condição de atordoamento ou de movimento. *Pré-requisitos: treinado em Acrobacia e Atuação*

Escudo de Punhos.
Você recebe um bônus na Defesa igual à quantidade de ataques desarmados que acertou no seu turno. Esse bônus dura até o começo do seu próximo turno.

Golpe Baixo.
Quando faz um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, o oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD For). Se ele falhar, fica atordoado por uma rodada (apenas uma vez por cena)

Golpe Imprudente.
Quando usa Golpe Relâmpago, você pode atacar de forma impulsiva. Se fizer isso, seus ataques desarmados recebem um dado de dano extra do mesmo tipo (por exemplo, se o seu dano é 2d6, você causa 3d6), mas você sofre –5 na Defesa até o início de seu próximo turno.

Imobilização.
Se estiver agarrando uma criatura, você pode gastar uma ação completa para imobilizá-la. Faça um teste de manobra contra ela. Se você passar, imobiliza a criatura — ela fica indefesa e não pode realizar nenhuma ação, exceto tentar se soltar (o que exige um teste de manobra). Se a criatura se soltar da imobilização, ainda fica agarrada. Enquanto estiver imobilizando uma criatura, você sofre as penalidades de agarrar. *Pré-requisitos: Chave, 8º nível de lutador.*

Língua dos Becos.
Você pode pagar 1 PM para usar sua Força no lugar de Carisma em um teste de perícia baseada em Carisma. *Pré-requisitos: For 1, treinado em Intimidação.*

Lutador de Chão.
Você recebe +2 em testes de ataque

para agarrar e derrubar. Quando agarra uma criatura, pode gastar 1 PM para fazer uma manobra derrubar contra ela como uma ação livre.

Mahoujutsu
Você aprende a magia Toque Chocante ou a magia Infligir Ferimentos, à sua escolha (CD Sab). Quando usa o aprimoramento dessas magias que permite fazer um ataque como parte da execução da magia, você recebe +2 nesse teste de ataque, caso use um ataque desarmado. Você pode aprender este poder duas vezes, uma para cada magia. *Pré-requisitos: Sexto Sentido, treinado em Misticismo.*

Mahoujutsu Rápido
Quando faz um ataque relâmpago, você substitui um de seus ataques desarmados por uma conjuração das magias Toque Chocante, Infligir Ferimentos, Toque Álgido ou Toque Vampírico. A magia deve usar o aprimoramento que permite fazer um ataque como parte da execução da magia e nenhum outro. *Pré-requisito: Mahoujutsu.*

Mahoujutsu Superior
Você aprende a magia Toque Álgido (DB 182) ou Toque Vampírico, à sua escolha (CD Sab). Quando usa o aprimora mento dessas magias que permite fazer um ataque como parte da execução da magia, seu ataque desarmado causa um dado de dano adicional do mesmo tipo. Você pode aprender este poder duas vezes, uma para cada magia. *Pré-requisitos: Mahoujutsu.*

Meditação de Ataque
Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para meditar, concentrando sua mente no ataque. Seu próximo ataque desarmado feito nesta cena tem o dano aumentado em um passo e causa dano dobrado contra objetos. *Pré-requisito: treinado em Misticismo.*

Mente Sã Em Corpo São
Você pode gastar uma ação de movimento e uma quantidade de PM à sua escolha (limitado pela sua Sabedoria) para se curar. Cada PM gasto recupera 1d10 PV. *Pré-requisitos: treinado em Vontade, Sab 1*

Nome na Arena.
Você construiu uma reputação no circuito de lutas de Arton. Uma vez por cena, pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Luta (CD 10) e impressionar os presentes. Se passar, você recebe +2 em todos os seus testes de perícias originalmente baseadas em Carisma até o fim da cena e a atitude de qualquer pessoa que seja fã de lutas aumenta em uma categoria em relação a você (veja a página 259). Esse bônus aumenta em +2 para cada 10 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (+4 para um resultado 20, +6 para 30 e assim por diante). *Pré-requisito: 11º nível de lutador.*

Onda de Choque
Você pode gastar 3 PM e uma ação padrão para golpear o chão. Todas as criaturas em uma linha de 9m a partir de você sofrem o dano de seu ataque desarmado e ficam caídas (Reflexos CD For evita o dano e a condição). *Pré-requisitos: 6º nível, Força 4.*

Passo Leve
Você ganha deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento base e +10 em testes de Atletismo para saltar. Caso termine seu deslocamento em uma

superfície vertical ou de ponta-cabeça, cai e sofre dano normal pela queda. *Pré-requisitos: treinado em Acrobacia ou Atletismo*.

Pontos de Pressão
A CD de suas habilidades de lutador aumenta em +2. *Pré-requisito: treinado em Cura*

Punhos de Adamante.
Seus ataques desarmados ignoram 10 pontos de redução de dano do alvo, se houver. *Pré-requisito: 8º nível de lutador.*

Rasteira.
Quando faz um ataque desarmado contra uma criatura até uma categoria de tamanho maior que a sua, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a criatura fica caída.

Sarado.
Você soma sua Força no seu total de pontos de vida e em Fortitude. Você pode usar Força em vez de Carisma em testes de Diplomacia com pessoas que se atraiam por físicos bem definidos. *Pré-requisito: For 3*.

Segredo da Essência
Quando acerta um alvo com dois ou mais ataques desarmados no mesmo turno, você pode gastar 1 PM para causar dano de essência igual ao dano de um ataque desarmado contra esse mesmo alvo. *Pré-requisito: Sexto Sentido*

Sequência Destruidora.
No início do seu turno, você pode gastar 2 PM para dizer um número (no mínimo 2). Se fizer e acertar uma quantidade de ataques igual ao número dito, o último recebe um bônus cumulativo de +4 na rolagem de dano por ataque feito. Por exemplo, se você falar "três" e fizer e acertar três ataques, o último ataque (o terceiro) receberá +12 na rolagem de dano. *Pré-requisitos: Trocação, 12º nível de lutador*

Sexto Sentido
Se você não estiver usando armadura, soma sua Sabedoria na Defesa, limitado pelo seu nível.

Terceira Mão
Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma simples, você pode usar o dano básico da arma ou seu dano básico desarmado, o que for maior.

Terceira Mão: Adaga
Você pode usar ataques com adagas como parte de um ataque relâmpago. *Pré-requisito: Terceira Mão*.

Terceira Mão: Bordão
Você pode usar qualquer poder de lutador que permita um teste de resistência usando um bordão. Caso o faça, a CD do teste de resistência aumenta em +2. *Pré-requisito: Terceira Mão*.

Terceira Mão: Espada Curta
Você aumenta a margem de crítico de espadas curtas para 17-20. *Pré-requisito: Terceira Mão*.

Terceira Mão: Lança
Você aumenta o multiplicador de crítico de lanças para x4. *Pré-requisito: Terceira Mão*

Toque Cegante
Quando faz um ataque desarmado contra uma criatura, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, a criatura fica cega por uma rodada (Fortitude CD Sab nega). Esse é um efeito de metabolismo.

Trincado
Esculpido à exaustão, seu corpo se tornou uma máquina. Você soma sua Constituição nas rolagens de dano desarmado. *Pré-requisitos: Con 3, Sarado, 10º nível de lutador.*

Trocação
Quando você começa a bater, não para mais. Ao acertar um ataque desarmado, pode fazer outro ataque desarmado contra o mesmo alvo, pagando uma quantidade de PM igual à quantidade de ataques já realizados no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 1 PM, um segundo ataque extra gastando mais 2 PM e assim por diante, até errar um ataque ou não ter mais pontos de mana. *Pré-requisito: 6º nível de lutador.*

Trocação Tumultuosa
Quando usa a ação agredir para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 2 PM para atingir todas as criaturas adjacentes — incluindo aliados! Você deve usar este poder antes de rolar o ataque e compara o resultado de seu teste contra a Defesa de cada criatura. *Pré-requisitos: Trocação, 8º nível de lutador.*

Valentão
Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

Voadora
Quando faz uma investida desarmada, você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, recebe +1d6 no dano para cada 3m que se deslocar até chegar ao oponente, limitado pelo seu nível.

Miragem

Arsenal do Deserto.
Você recebe +2 nas rolagens de dano com azagaias, cimitarras e lanças e pode considerá-las armas leves.

Bater e Correr.
Quando faz uma investida, você pode continuar se movendo após o ataque, até o limite de seu deslocamento. Se gastar 2 PM, pode fazer uma investida sobre terreno difícil e sem sofrer a penalidade de Defesa

Coração de Trovão.
Você recebe +2 em Vontade e se torna imune a efeitos de medo.

Demônio de Areia.
Você possui um pequeno espírito companheiro. Veja o quadro para detalhes.

Emboscar.
Você pode gastar 2 PM para realizar uma ação padrão adicional em seu turno. Você só pode usar este poder na primeira rodada de um combate.

Espiral Ampla.
Você pode aplicar o bônus em rolagens de dano por Dança da Areia contra alvos em alcance médio, e, enquanto está executando a dança, seu deslocamento aumenta em +3m.

Erguer Areia.
Enquanto está executando uma Dança da Areia, uma vez por rodada você pode gastar 1 PM para projetar um pequeno redemoinho que percorre uma linha de 9m. Criaturas nessa área ficam cegas por 1d4 rodadas e caídas (Ref CD Sab reduz as condições para ofuscado por 1 rodada).

Demônios da Areia

Em termos de jogo, é um aliado especial com o qual você pode se comunicar telepaticamente em alcance médio. Ele obedece a suas ordens, mas ainda está limitado ao que uma criatura de sua forma pode fazer. Se ele morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar um novo demônio de areia com um ritual que exige um dia e T$ 100 em ingredientes.

• Coiote. Quando faz um teste de Acrobacia ou Sobrevivência, você pode pagar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado.

• Escorpião. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma que esteja empunhando. A arma causa perda de 1d12 pontos de vida. O veneno dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro). Veneno.

• Falcão. Você não pode ser surpreendido e nunca fica desprevenido.

• Raposa. Seu deslocamento aumenta em +3m.

• Serpente. Você adquire percepção às cegas em alcance curto.

• Urubu. Você soma sua Sabedoria em Fortitude e em seu total de pontos de vida.

Esquiva Instintiva.
Enquanto está executando a Dança da Areia, você soma sua Sabedoria na Defesa e em Reflexos, limitado pelo seu nível.

Evasão.
Quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Este poder exige liberdade de movimentos; você não pode usá-lo se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

Instinto Guerrilheiro.
Você soma sua Sabedoria em Atletismo e Furtividade. *Pré-requisito: Sab 1.*

Mergulho Longo.
O alcance de seu Mergulho Terrestre aumenta para médio. *Pré-requisito: 10º nível de miragem.*

Passo Duplo.
Uma vez por rodada, se estiver executando a Dança da Areia e usar a ação agredir para fazer um ataque com uma arma leve, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional.

Passos Precisos.
Enquanto está executando a Dança da Areia, você recebe +2 na margem de ameaça de seus ataques.

Pele de Areia.
Quando usa Mergulho Terrestre, você recebe redução de dano 5 até o início de seu próximo turno. *Pré-requisito: 10º nível de miragem.*

Tempestade de Areia.
Quando faz uma investida, você pode gastar 2 PM para cada inimigo adjacente em seu caminho. Se fizer isso, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra esse inimigo com os mesmos benefícios da investida. *Pré-requisitos: 6º nível de miragem, Bater e Correr*

Tesouros do Deserto.
Uma vez por dia, se for bem-sucedido em montar um acampamento em terreno natural, você encontra frutos, insetos ou outros recursos naturais que podem ser consumidos para recuperar 1d4+1 PM. *Pré-requisito: treinado em Sobrevivência.*

Tornar-se Sombra.
Se estiver sob efeito de camuflagem, você recebe +2 na Defesa e em testes de resistência.

Veloz.
Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PM para realizar uma ação de movimento adicional em seu turno.

Místico

Absorver Elemento.
Uma vez por cena, quando está em contato com uma expressão natural do seu elemento, você pode gastar uma ação de movimento para absorver energia mágica dele. Você adquire uma quantidade de PM temporários igual ao círculo máximo de magia que pode lançar. Esses PM duram por uma cena

Afinidade Maior.
Você escolhe um terceiro elemento para sua habilidade Afinidade. *Pré-requisito: 12º nível de místico, Afinidade Expandida.*

Andar pelas Paredes.
Você recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre. *Pré-requisito: Afinidade (terra).*

Armadura Rochosa.
Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para moldar uma esfera de terra ou rocha que fica orbitando ao seu redor. Para cada círculo de magia além do 1º que puder lançar, você pode gastar +2 PM para moldar mais uma dessas esferas. Quando sofre dano, você pode gastar 1 esfera para receber RD 30 contra esse dano. Você também pode gastar uma ação de movimento e 1 esfera para causar 4d6 + Sabedoria pontos de dano de impacto em uma criatura em alcance curto (Ref CD Sab reduz à metade). As esferas permanecem ao seu redor até o fim da cena ou até serem usadas. Você precisa ter acesso a uma expressão de seu elemento para usar este poder. *Pré-requisitos: 4º nível de místico, Afinidade (terra).*

Auréola Celeste.
Quando lança uma magia de abjuração ou que causa dano de luz, você pode gastar uma ação de movimento e PM para evocar uma auréola sobre a cabeça de um aliado em alcance curto. A auréola concede 5 PV temporários por PM gasto e +1 em testes de resistência e dura até o fim da cena ou até que os PV temporários sejam perdidos. *Pré-requisito: Afinidade (luz).*

Contramágica Elemental.
Você aprende Dissipar Magia e soma sua Sabedoria em testes de Misticismo para usar usá-la contra magias do elemento ou da escola associada a sua Afinidade. *Pré-requisito: 6º nível de místico*

Corpo Elemental.
Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento para fortalecer seu físico com energia elemental. Você recebe 5 PV temporários para cada círculo de magias que pode lançar, ou o dobro disso se estiver em contato com uma expressão natural do seu elemento. Esses PV duram por uma cena.

Ditame Absoluto.
Você aprende uma magia de 5º círculo a sua escolha de qualquer escola que possa lançar. Além disso, recebe acesso ao 5º círculo de magias para todos os efeitos, exceto para magias que pode aprender. *Pré-requisitos: 18º nível de místico, dois poderes de ditame.*

Ditame da Chuva.
Você aprende a magia Área Escorregadia. No 6º nível, aprende Tempestade Divina e no 10º nível aprende Controlar Água. *Pré-requisito: Afinidade (água).*

Ditame da Cura.
Você aprende a magia Curar Ferimentos. No 6º nível, aprende Purificação e no 10º nível aprende Sopro da Salvação. *Pré-requisito: Afinidade (luz).*

Ditame da Manhã.
Você aprende a magia Luz com todos os seus aprimoramentos, como se fosse um conjurador arcano e divino. No 6º nível, aprende Raio Solar e, no 10º nível, aprende Coluna de Chamas. *Pré-requisito: Afinidade (fogo ou luz).*

Ditame da Montanha.
Você aprende a magia Primor Atlético. No 10º nível, aprende Controlar Terra e no 14º nível aprende Terremoto. *Pré-requisito: Afinidade (terra).*

Ditame da Profecia.
Você aprende a magia Augúrio. No 10º nível, aprende Lendas & Histórias e Vidência. Se lançar Augúrio em contato com uma expressão natural do seu elemento de tamanho Grande ou maior, não há chance de falha. *Pré-requisito: 6º nível de místico.*

Ditame das Brumas.
Você aprende a magia Névoa. No 6º nível, aprende Camuflagem Ilusória e Miasma Mefítico. *Pré-requisito: Afinidade (água ou ar)*

Ditame das Chamas.
Você aprende a magia Explosão de Chamas. No 6º nível, aprende Controlar Fogo e no 10º nível aprende Lança Ígnea de Aleph. *Pré-requisito: Afinidade (fogo).*

Ditame do Breu.
Você aprende a magia Escuridão. No 10º nível, aprende Anular a Luz e Manto de Sombras. *Pré-requisito: Afinidade (trevas).*

Ditame do Crepúsculo.
Você aprende as magias Consagrar e Profanar e, no 6º nível, aprende Crânio Voador de Vladislav. *Pré-requisito: Afinidade (luz ou trevas).*

Ditame do Espadachim.
Você aprende a magia Concentração de Combate. No 6º nível, aprende Velocidade e, no 10º nível, aprende Transformação de Guerra. *Pré-requisito: treinado em Luta.*

Ditame dos Portais.
Você aprende Salto Dimensional. No 10º nível, aprende Teletransporte e, no 14º nível, aprende Viagem Planar. *Pré-requisito: 6º nível de místico.*

Ditame dos Ventos.
Você aprende a magia Queda Suave. No 6º nível, aprende Controlar Ar e, no 14º nível, aprende Controlar o Clima. *Pré-requisito: Afinidade (ar).*

Disparo em Linha.
Quando usa Disparo Elemental, você pode gastar 2 PM para atingir vários alvos alinhados. Faça um ataque à dis-

tância e compare-o com a Defesa de cada inimigo em uma linha de 9m e então faça uma única rolagem de dano e aplique o resultado a cada alvo atingido. *Pré-requisito: Disparo Elemental.*

Disparo Elemental.
Você pode usar Ataque Elemental com armas de ataque à distância. *Pré-requisito: treinado em Pontaria.*

Elementalismo Marcial.
Quando usa Ataque Elemental, você pode gastar 2 PM para lançar uma magia que tenha tempo de execução de uma ação padrão ou menor, como uma ação livre. *Pré-requisitos: 10º nível de místico, treinado em Luta*

Elemento Penetrante.
Quando causa dano do tipo da sua Afinidade, você pode gastar uma quantidade de PM limitada pelo círculo máximo de magias que pode lançar. Para cada PM gasto dessa forma, você ignora até 10 pontos da redução de dano dos alvos.

Elemento Poderoso.
A CD para resistir a suas habilidades de místico aumenta em +2. *Pré-requisito: 6º nível de místico.*

Empuxo.
Você pode caminhar sobre água e fluidos similares e ganha deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre. *Pré-requisito: Afinidade (água ou ar).*

Escavador.
Você recebe deslocamento de escavação igual a seu deslocamento terrestre. *Pré-requisito: Afinidade (terra).*

Estabilidade Terrena.
Você recebe um bônus igual ao círculo máximo de magias que pode lançar em testes para resistir a manobras de combate e a efeitos de movimento. *Pré-requisito: Afinidade (terra).*

Escudo Elemental.
Quando usa Ataque Elemental, para cada PM gasto você recebe +1 na Defesa e em testes de resistência por 1 rodada.

Flagelo Elemental.
Quando usa Ataque Elemental você aumenta seu multiplicador de crítico em +1.

Golpe Ardente.
Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica em chamas (Reflexos CD Sab evita). *Pré-requisito: Afinidade (fogo).*

Golpe Cortante.
Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica sangrando (Reflexos CD Sab evita). *Pré-requisito: Afinidade (ar).*

Golpe Congelante.
Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica lento por 1 rodada (Reflexos CD Sab evita). *Pré-requisito: Afinidade (água).*

Golpe Ofuscante.
Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica cego por 1 rodada (Reflexos CD Sab evita). *Pré-requisito: Afinidade (ar, fogo ou luz).*

Golpe Pujante.
Quando você usa Ataque Elemental e acerta o ataque, o alvo fica caído (Re-

flexos CD Sab evita). *Pré-requisito: Afinidade (água, terra ou trevas)*.

Hidratação.
Quando lança uma magia de encantamento ou que cause dano de frio, você pode gastar PM para se hidratar. Para cada PM que gastar, você cura 5 PV. *Pré-requisito: Afinidade (água)*.

Oito Nuvens.
Quando lança uma magia de ilusão ou que cause dano de eletricidade, você pode usar uma ação de movimento e gastar até 8 PM para ser rodeado por nuvens até o final da cena. Para cada PM gasto, você recebe uma nuvem, que concede +1 na Defesa. Além disso, se tiver pelo menos cinco nuvens, você recebe camuflagem leve. Sempre que um ataque contra você errar, uma nuvem é dissipada e o bônus na Defesa diminui em 1. *Pré-requisito: Afinidade (ar)*.

Pacto Cooperativo.
Uma vez por rodada, você pode dar uma ordem para sua manifestação elemental como uma ação livre. Além disso, sua manifestação fornece bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. *Pré-requisito: Pacto Elemental.*

Pacto Elemental.
Através de um ritual místico, você cria um vínculo mágico com uma manifestação elemental do mesmo tipo de sua Afinidade (veja o quadro). *Pré-requisito: 6º nível de místico.*

Pacto Mágico.
Você pode gastar uma ação de movimento para pedir que sua manifestação elemental busque uma magia em seu lugar. Você escolhe a magia quando faz o pedido, e pode pedir magias arcanas ou divinas, de qualquer escola, de um círculo ao qual tenha acesso. Uma vez ordenada, sua manifestação parte em busca da magia; encontrá-la demora um número de rodadas igual a 1d4 + o círculo da magia. Esse tempo aumenta em 2 rodadas se a magia for divina, e em 2 rodadas se for de uma escola à qual você não tem acesso. Ao final desse período, faça um teste de Misticismo (CD 15 + o círculo da magia; a cada novo pedido no mesmo dia aumenta a CD do teste em +5). Se você passar, a manifestação retorna e você aprende a magia por um dia. Se falhar, o parceiro se perde e só retorna no dia seguinte. *Pré-requisito: Pacto Elemental.*

Perícia Mística.
Você aplica seu bônus de Tradição Oral à perícia extra recebida por sua Afinidade. *Pré-requisito: 3º nível de místico.*

Propulsão.
Você pode gastar 1 PM para adquirir deslocamento de voo 12m por uma rodada, mas cai se não encerrar seu movimento em uma superfície que sustente seu peso. No 10º nível, você aprende Voo. *Pré-requisito: Afinidade (ar ou fogo)*.

Resistência Tenebrosa.
Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para receber um bônus igual ao círculo máximo de magia que pode lançar. *Pré-requisito: Afinidade (trevas)*.

Supernova.
Quando lança uma magia que causa dano de fogo, você pode gastar pontos de vida para deixar as chamas mais intensas. Para cada 5 PV que gastar

(conta como perda de vida), você aumenta o dano da magia em +1d12. *Pré-requisito: Afinidade (fogo)*

Sustento Primordial.
Quando descansa em uma área ocupada pela expressão natural de seu elemento, suas condições de descanso melhoram em um passo.

Visão Noturna.
Você recebe +2 em Percepção e visão no escuro. Se você já possui visão no escuro, seu alcance aumenta em um passo (de curto para médio, de médio para longo). *Pré-requisito: Afinidade (trevas)*

Nobre

Antecipar Ataque.
Quando um aliado em alcance curto é atingido por um ataque, você pode gastar 2 PM para forçar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque e ficar com o segundo resultado. *Pré-requisito: 10º nível de nobre.*

Apontar Fraqueza.
Quando um aliado sob efeito de Estrategista causa dano, você pode instruí-lo sobre onde atacar para penetrar as defesas do inimigo. Para cada PM gasto (limitado pelo seu Carisma), o aliado ignora 5 pontos de redução de dano. *Pré-requisito: Estrategista.*

Aproveitar Brecha.
Quando um aliado faz um acerto crítico em um inimigo, você pode gastar 5 PM para instruir outro aliado em alcance curto. Esse aliado pode gastar uma reação para fazer um ataque contra esse inimigo. *Pré-requisito: 12º nível de nobre.*

Armadura Brilhante.
Você pode usar seu Carisma na Defesa quando usa armadura pesada. Se fizer isso, não pode somar sua Destreza, mesmo que outras habilidades ou efeitos permitam isso. *Pré-requisito: 8º nível de nobre*

Autoridade Feudal.
Você pode gastar uma hora e 2 PM para conclamar o povo a ajudá-lo (qualquer pessoa sem um título de nobreza ou uma posição numa igreja reconhecida pelo seu reino). Em termos de jogo, essas pessoas contam como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (aprovado pelo mestre) que lhe acompanha até o fim da aventura. Esta habilidade só pode ser usada em locais onde sua posição carregue alguma influência (a critério do mestre). *Pré-requisito: 6º nível de nobre.*

Comitiva.
Você pode ter um parceiro adicional, além do normal para o seu nível.

• Educação Privilegiada. Você se torna treinado em duas perícias de nobre a sua escolha.

Encorajar Bravura.
Quando usa Gritar Ordens, você pode gastar uma quantidade de PM (limitado por seu Carisma). Para cada PM que gastar, os aliados afetados por suas ordens recebem 5 PV temporários. *Pré-requisito: 7º nível de nobre*

Em Formação.
Seus aliados sob efeito de Estrategista recebem +2 em rolagens de dano contra inimigos flanqueados. *Pré-requisito: Estrategista.*

Estrategista.
Você pode direcionar aliados em alcance curto. Gaste uma ação padrão e 1 PM por aliado que quiser direcionar (limitado pelo seu Carisma). No próximo turno do aliado, ele ganha uma ação de movimento. *Pré-requisitos: Int 1, treinado em Guerra, 6º nível de nobre.*

Favor.
Você pode usar sua influência para pedir favores a pessoas poderosas. Isso gasta 5 PM e uma hora de conversa e bajulação, ou mais, de acordo com o mestre, e funciona como o uso persuasão de Diplomacia (veja a página 118). Porém, você pode pedir favores ainda mais caros, difíceis ou perigosos — um convite para uma festa particular, uma carona de barco até Galrasia ou mesmo acesso aos planos militares do reino. Se você falhar, não pode pedir o mesmo favor por pelo menos uma semana

General.
Quando você usa o poder Estrategista, aliados direcionados recebem 1d4 PM temporários. Esses PM duram até o fim do turno do aliado e não podem ser usados em efeitos que concedam PM. *Pré-requisitos: Estrategista*

Grito Tirânico.
Você pode usar Palavras Afiadas como uma ação completa, em vez de padrão. Se fizer isso, seus dados de dano aumentam para d8 e você atinge todos os inimigos em alcance curto. *Pré-requisito: 8º nível de nobre.*

Inspirar Confiança.
Sua presença faz as pessoas darem o melhor de si. Quando um aliado em alcance curto faz um teste, você pode gastar 2 PM para fazer com que ele possa rolar esse teste novamente.

Inspirar Glória.
A presença de um nobre motiva as pessoas a realizarem grandes façanhas. Uma vez por rodada, você pode gastar 5 PM para fazer um aliado em alcance curto ganhar uma ação padrão adicional no próximo turno dele. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena em cada aliado. *Pré-requisitos: Inspirar Confiança, 8º nível de nobre.*

Jogo da Corte.
Você pode gastar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado de Diplomacia, Intuição ou Nobreza.

Liderar O Ataque.
Quando obtém um acerto crítico, até o fim do turno, você pode usar Estrategista como uma ação livre. *Pré-requisitos: Estrategista, 11º nível de nobre.*

Liderar pelo Exemplo.
Você pode gastar 2 PM para servir de inspiração. Até o início de seu próximo turno, sempre que você passar em um teste de perícia, aliados em alcance curto que fizerem um teste da mesma perícia podem usar o resultado do seu teste em vez de fazer o seu próprio. *Pré-requisito: 6º nível de nobre.*

Língua de Ouro.
Você pode gastar uma ação padrão e 4 PM para gerar o efeito da magia Enfeitiçar com os aprimoramentos de sugerir ação e afetar todas as criaturas dentro do alcance (CD Car). Esta não é uma habilidade mágica e provém de sua capacidade de influenciar outras pessoas. *Pré-requisitos: Língua de Prata, 8º nível de nobre.*

Língua de Prata.
Quando faz um teste de perícia baseada em Carisma, você pode gastar 2 PM para receber um bônus no teste igual a metade do seu nível.

Língua Rápida.
Quando faz um teste de Diplomacia para mudar atitude como uma ação completa, você sofre uma penalidade de –5, em vez de –10.

Ordens Marciais.
Você pode usar Gritar Ordens como uma ação de movimento, em vez de livre. Se fizer isso, cada aliado afetado soma o bônus de suas ordens em sua primeira rolagem de dano no turno. *Pré-requisito: 5º nível de nobre, Estrategista.*

Palavras Rápidas.
Quando usa Palavras Afiadas, você pode gastar +2 PM para usá-la como ação de movimento. *Pré-requisito: 9º nível de nobre.*

Presença Majestosa.
Sua Presença Aristocrática passa a funcionar contra qualquer criatura com valor de Inteligência (passa a afetar até mesmo animais, embora continue não funcionando contra criaturas sem Int). Além disso, você pode usá-la mais de uma vez contra uma mesma criatura na mesma cena. *Pré-requisitos: 16º nível de nobre.*

Siga O Líder.
Você soma seu Carisma em Iniciativa. Se for o primeiro na iniciativa, em sua primeira rodada você pode usar uma habilidade de nobre com tempo de execução de ação padrão ou menor como ação livre. *Pré-requisito: treinado em Iniciativa.*

Título.
Você adquire um título de nobreza. Converse com o mestre para definir os benefícios exatos de seu título. Como regra geral, no início de cada aventura você recebe 20 TO por nível de nobre (rendimentos dos impostos) ou a ajuda de um parceiro veterano (um membro de sua corte). *Pré-requisito: Autoridade Feudal, 10º nível de nobre, ter conquistado terras ou realizado um serviço para um nobre que possa se tornar seu suserano.*

Voz Poderosa.
Você recebe +2 em Diplomacia e Intimidação. Suas habilidades de nobre com alcance curto passam para alcance médio.

Paladino

Arma Sagrada.
Quando usa Golpe Divino para atacar com a arma preferida de sua divindade, o dado de dano que você rola por Golpe Divino aumenta para d12. *Pré-requisito: devoto de uma divindade (exceto Lena e Marah)*

Aura Antimagia.
Enquanto sua aura estiver ativa, você e os aliados dentro da aura podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado. *Pré-requisito: 14° nível de paladino*

Aura Ardente.
Enquanto sua aura estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, espíritos e mortos-vivos a sua escolha dentro dela sofrem dano de luz igual a 5 + seu Carisma. *Pré-requisito: 10° nível de paladino.*

Aura de Cura.
Enquanto sua aura estiver ativa, no início de seus turnos, você e os aliados a sua escolha dentro dela curam um número de PV igual a 5 + seu Carisma. *Pré-requisito: 6° nível de paladino.*

Aura de Invencibilidade.
Enquanto sua aura estiver ativa, você ignora o primeiro dano que sofrer na cena. O mesmo se aplica a seus aliados dentro da aura. *Pré-requisito: 18° nível de paladino.*

Aura Poderosa.
O raio da sua aura aumenta para 30m. *Pré-requisito: 6° nível de paladino.*

Fulgor Divino.
Quando usa Golpe Divino, todos os inimigos em alcance curto ficam ofuscados até o início do seu próximo turno.

Julgamento Divino: Arrependimento.
Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Na próxima vez que esse inimigo acertar um ataque em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, fica atordoado no próximo turno dele (apenas uma vez por cena).

Julgamento Divino: Autoridade.
Você pode gastar 1 PM para comandar uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade do alvo. Se você vencer, ele obedece a um comando simples, como "pare" ou "largue a arma" (apenas uma vez por cena). Mental.

Julgamento Divino: Coragem.
Você pode gastar 2 PM para inspirar coragem em uma criatura em alcance curto, incluindo você mesmo. A criatura fica imune a efeitos de medo e recebe +2 em testes de ataque contra o inimigo com maior ND na cena.

Julgamentos Divinos

Alguns poderes do paladino são Julgamentos Divinos. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Proferir um julgamento gasta uma ação de movimento, a menos que a descrição diga o contrário.
- Julgamentos que não têm um efeito instantâneo duram até o fim da cena.
- Uma mesma criatura pode ser alvo de vários julgamentos diferentes, mas efeitos do mesmo julgamento não se acumulam.

Julgamento Divino: Iluminação.
Você pode marcar um inimigo em alcance curto. Quando acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, você recebe 2 PM temporários. Você só pode proferir este julgamento uma vez por cena.

Julgamento Divino: Justiça.
Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. A próxima vez que esse inimigo causar dano em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, sofre dano de luz igual à metade do dano que causou.

Julgamento Divino: Libertação.
Você pode gastar 5 PM para cancelar uma condição negativa qualquer (como

abalado, paralisado etc.) que esteja afetando uma criatura em alcance curto.

Julgamento Divino: Salvação.
Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, quando você acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, recupera 5 pontos de vida.

Julgamento Divino: Vindicação.
Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo que tenha causado dano a você ou a seus aliados na cena. Você recebe +1 em testes de ataque e +1d8 em rolagens de dano contra o inimigo escolhido, mas sofre –5 em testes de ataque contra quaisquer outros alvos. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você pode pagar +1 PM para aumentar o bônus de ataque em +1 e o bônus de dano em +1d8. O efeito termina caso o alvo fique inconsciente.

Julgamento Divino: Zelo.
Você pode gastar 1 PM para marcar um alvo em alcance longo. Pelo restante da cena, sempre que se mover na direção desse alvo, você se move com o dobro de seu deslocamento.

Orar.
Você aprende e pode lançar uma magia divina de 1º círculo a sua escolha. Seu atributo-chave para esta magia é Sabedoria. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

Virtude Paladinesca: Caridade.
O custo de suas habilidades de paladino que tenham um aliado como alvo é reduzido em –1 PM.

Virtude Paladinesca: Castidade.
Você se torna imune a efeitos de encantamento e recebe +5 em testes de Intuição para perceber blefes.

Virtude Paladinesca: Compaixão.
Você pode usar Cura pelas Mãos em alcance curto e, para cada PM que gastar, cura 2d6+1 (em vez de 1d8+1).

Virtude Paladinesca: Humildade.
Na primeira rodada de um combate, você pode gastar uma ação completa para rezar e pedir orientação. Você recebe uma quantidade de PM temporários igual ao seu Carisma (duram até o fim da cena).

Virtude Paladinesca: Temperança.
Quando ingere um alimento, item al-

Virtudes Paladinescas

Este conjunto de poderes representa obediência veemente a um comportamento específico. Você recebe um bônus progressivo em seu total de pontos de mana de acordo com a quantidade de poderes desse tipo que possui: +1 PM para uma Virtude, +3 PM para duas, +6 PM para três, +10 PM para quatro e +15 PM para cinco Virtudes.

Virtudes Paladinescas são poderosas, mas possuem uma contrapartida — você deve se comportar de acordo com quaisquer Virtudes que possuir. Um paladino caridoso, por exemplo, deve sempre ajudar os necessitados, enquanto um casto nunca pode cair em tentação. Não seguir uma Virtude Paladinesca que você possua conta como uma violação do Código do Herói. O mestre tem a palavra final sobre o que exatamente constitui uma violação.

químico ou poção, você consome apenas metade do item. Na prática, cada item desses rende duas "doses" para você

Samurai

Arma Ancestral Adicional.
Você recebe uma arma ancestral adicional de um tipo à sua escolha. Esta arma segue a mesma progressão de melhorias e encantos de sua primeira arma ancestral, mas você pode escolher benefícios diferentes para ela.

Arma Reverberante.
Quando usa Grito de Kiai para atacar com sua arma ancestral, você pode gastar +1 PM para aumentar o bônus de dano em +1 dado do mesmo tipo concedido por seu grito. *Pré-requisito: 5º nível de samurai.*

Arma Veloz.
Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir com sua arma ancestral, você pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com essa mesma arma. *Pré-requisito: 6º nível de samurai.*

Ataque Disciplinado.
Quando ataca com sua arma ancestral, você soma sua Sabedoria nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisito: Sab 1.*

Avalanche das Três Mãos.
Se estiver usando sua arma ancestral com as duas mãos, você soma sua Constituição nas rolagens de dano (limitado pelo seu nível). *Pré-requisitos: Con 1.*

Corte da Correnteza.
Se estiver usando sua arma ancestral em corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na margem de ameaça e causa +1d6 pontos de dano com acertos críticos.

Daisho.
Você recebe proficiência com wakizashi e recebe uma dessas armas como uma arma ancestral adicional. Esta arma segue a mesma progressão de melhorias e encantos de sua primeira arma ancestral, mas você pode escolher benefícios diferentes para ela.

Dois Céus.
Se estiver empunhando sua arma ancestral e uma segunda arma (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre –2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se possuir Estilo de Duas Armas, quando usa Grito de Kiai você pode gastar +1 PM para aplicar seu efeito a ambas as armas. *Pré-requisito: Des 2.*

Emblema do Império de Jade.
Você soma sua Sabedoria em Diplomacia, Guerra e Nobreza. *Pré-requisito: Sab 1.*

Equilíbrio Interior.
Quando rola um 1 natural em um teste, você pode rolar novamente o dado. Você só pode usar este poder uma vez por teste. *Pré-requisito: treinado em Vontade.*

Espírito Incisivo.
Você recebe +1 no multiplicador de crítico em ataques com sua arma ancestral.

Honra dos Ancestrais.
O nome de sua família invoca a honra e tradição de seus antepassados. Uma

vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste de Diplomacia, Intimidação ou Nobreza (CD 10) e impressionar os presentes. Se passar, você recebe +1 em todos os seus testes de perícias baseadas em Carisma até o fim da cena. Esse bônus aumenta em +1 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (+2 para um resultado 15, +3 para 20 e assim por diante). Como alternativa, você pode aplicar esse bônus em seu próximo teste de ataque nesta cena. *Pré-requisito: 12º nível de samurai.*

Honra Inabalável.
Você soma sua Sabedoria em seu total de pontos de vida e se torna imune a efeitos de medo. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros). *Pré-requisito: Sab 1.*

Iaijutsu.
Você soma sua Sabedoria em Iniciativa e pode sacar ou guardar armas como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, quando faz um teste de Iniciativa para agir, para cada 10 pontos no resultado de seu teste, você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com arma na primeira rodada de combate. *Pré-requisito: treinado em Iniciativa.*

Ira Gentil.
Enquanto tiver pontos de vida temporários fornecidos por Serenidade dos Kami, você soma seu bônus de Olhar Assustador em testes de ataque e rolagens de dano com sua arma ancestral. *Pré-requisito: Serenidade dos Kami.*

Kiai Assustador.
Quando usa Grito de Kiai, você pode pagar 1 PM. Se acertar o ataque, todos os oponentes em alcance curto ficam abalados por 1 rodada. *Pré-requisito: treinado em Intimidação.*

Kiai Estremecedor.
Quando usa Grito de Kiai, você pode pagar 1 PM. Se acertar o ataque, todos os oponentes em alcance curto do alvo do ataque ficam caídos (Fortitude CD Sab evita).

Limiar da Tempestade.
Quando faz um ataque, você pode gastar todos os PV temporários fornecidos por Serenidade dos Kami. Se fizer isso, você recebe um bônus na rolagem de dano deste ataque igual à metade dos PV gastos. *Pré-requisito: Serenidade dos Kami.*

Kyudo.
Você pode usar Grito de Kiai com ataques à distância. Quando usa uma arma de ataque à distância, pode usar sua Sabedoria em vez de Destreza nos testes de ataque (e, caso possua o poder Estilo de Disparo, nas rolagens de dano). *Pré-requisito: treinado em Pontaria.*

Meditação Artística.
Você pode gastar 1 hora e 5 PM escrevendo um pequeno poema enquanto medita sobre os desafios por vir. Você recebe 5d6 dados de concentração. Pelas próximas 24 horas, sempre que for realizar um teste de perícia, você pode gastar um desses d6 e adicionar o resultado rolado como um bônus no teste. *Pré-requisitos: 8º nível de samurai, treinado em Ofício (calígrafo).*

Montanha Serena.
Enquanto tiver pontos de vida temporários fornecidos por Serenidade dos Kami, você soma sua Constituição em

testes de manobra e na CD para resistir às suas habilidades de samurai. *Pré-requisitos: Avalanche das Três Mãos, Serenidade dos Kami.*

Nuvem Serena.
Enquanto tiver pontos de vida temporários fornecidos por Serenidade dos Kami, o dano de sua arma ancestral aumenta em um passo. *Pré-requisitos: Dois Céus, Serenidade dos Kami.*

Rio Sereno.
Enquanto tiver pontos de vida temporários fornecidos por Serenidade dos Kami, seu deslocamento aumenta em +3m e não é reduzido por terreno difícil natural. *Pré-requisitos: Corte da Correnteza, Serenidade dos Kami.*

Ronin.
Você não precisa mais seguir seu Código do Samurai. Além disso, você pode trocar sua katana por outro tipo de arma, e não está limitado a katanas como sua arma ancestral.

Serenidade dos Kami.
Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para receber uma quantidade de PV temporários igual ao seu nível + sua sabedoria. Se usar este poder na primeira rodada de um combate, você não precisa gastar PM.

Desvantagens

Desvantagens são "Poderes ao Contrário" para cada uma que você escolher, pode pegar um Poder Geral extra.

Amaldiçoado.
Você foi amaldiçoado por uma entidade poderosa, como uma fada ou divindade. No começo de cada cena envolvendo um perigo, role 1d4. Em um resultado 1, você perde todos os seus pontos de mana.

Assombrado.
Você é assombrado por erros do passado — ou é literalmente assombrado por um fantasma! Você sofre –5 em Diplomacia por sua aura sombria. Além disso, no começo de cada cena envolvendo um perigo, role um dado. Em um resultado par, você fica alquebrado até o fim da cena (o custo em PM de suas habilidades aumenta em +1).

Cabeça Quente.
Quando você sofre dano, sua próxima ação deve ser atacar a fonte do dano. Se não puder atacá-la, ou se ela não puder ser atacada (por exemplo, se o dano veio de um buraco no qual você caiu), você pode fazer outras ações, mas sofre –2 em todos os testes na rodada.

Caolho.
Você não tem um dos olhos. Você sofre –2 em Iniciativa, Percepção, Pontaria e Reflexos.

Chato.
Sempre que você parte de uma aldeia, uma festa acontece. Você sofre –5 em testes de Diplomacia. Além disso, a atitude inicial de NPCs em relação a você é sempre uma categoria pior.

Código de Conduta.
Escolha um dos códigos a seguir. Você segue rigorosamente esse código. Se violá-lo, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.
• Código de Honra. Você não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de regras, não pode se beneficiar

do bônus de flanquear), caído, desprevenido ou incapaz de lutar
• Código da Honestidade. Você não pode mentir, trapacear ou roubar e sofre uma penalidade de –5 em testes de Enganação, Furtividade e Ladinagem.
• Código do Herói. Você deve sempre manter sua palavra e nunca pode recusar um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, nunca pode mentir, trapacear ou roubar.
Especial. De acordo com o mestre, você pode criar um código diferente para seu personagem. Entretanto, um código só vale como desvantagem se realmente penalizá-lo. O mestre decide se um código é restritivo o bastante para valer como desvantagem

Combalido.
Sua saúde é frágil. Você sofre –5 em Fortitude.

Covarde.
Seu lema é "aquele que foge hoje vive para lutar amanhã". E se der para evitar a luta de amanhã também, melhor! Você sofre –5 em testes de Intimidação. Além disso, no começo de cada cena envolvendo um perigo, role um dado. Em um resultado par, você fica abalado até o fim da cena.

Distraído.
Você é muito desligado e... Hein? Do que estávamos falando? Você sofre –5 em Iniciativa e Percepção.

Duro de Ouvido.
Sua audição é ruim. Você sofre –2 em Iniciativa, Percepção e Reflexos. Além disso, sempre conta como estando em condições ruins para lançar magias. Magias afetadas pelo poder Magia Discreta não sofrem essa limitação.

Expurgo de Allihanna.
Por algum motivo, animais não gostam de você. Você sofre –5 em testes de Adestramento e Cavalgar. Além disso, animais e monstros irracionais (Int 1 ou 2) recebem +5 em testes de ataque e rolagens de dano contra você.

Expurgo de Wynna.
Algo em você não agrada a Deusa da Magia. Você sofre –5 em testes de resistência contra magias.

Filho(a) de Nimb.
Você é louco. No começo de cada cena envolvendo um perigo, role 1d4. Em um resultado 1, você fica confuso até o fim da cena.

Fracote.
Você cresceu dentro dos muros de um palácio ou enfurnado na torre de um mago e nunca praticou atividades físicas. Você está permanentemente sob efeito da condição fraco (–2 em testes de atributos físicos e de perícias baseadas nesses atributos).

Franzino.
Pré-requisito: Con 11 ou menos.
Você recebe –1 PV por nível de personagem.

Hedonista.
Você está acostumado a viver no luxo e não se sente bem com nada abaixo disso. Em condições luxuosas, sua recuperação de PV e PM é igual ao seu nível. Em condições confortáveis, sua recuperação é igual à metade do seu nível. Em condições normais ou ruins, você recupera apenas 1 PV e 1 PM, independentemente do seu nível.

Impulsivo.
Você age primeiro e pensa depois. Você

sofre –5 em Furtividade e Investigação e não pode fazer a ação preparar.

Inculto.
Por algum motivo — uma infância pobre, vir de uma tribo primitva... — você não teve acesso a educação. Você é analfabeto e recebe duas perícias treinadas a menos (isso pode reduzir as perícias que você pode escolher a zero, mas não afeta as perícias fixas de sua classe).

Indefeso.
Você nunca aprendeu a se defender. Você sofre –2 em Defesa e testes de resistência.

Indolente.
Você é apático. Você sofre –5 em Reflexos.

Ingênuo
Não há maldade em seu coração. Você sofre –5 em Enganação, Intuição, Investigação e Ladinagem.

Maneta.
Você perdeu uma mão — num duelo de espadas, devorada por um monstro, devido a uma maldição... Você sofre –2 em Atletismo, Ladinagem e Ofício. Além disso, não pode usar armas de duas mãos, uma arma e um escudo etc.

Matugo.
Você sofre –5 em Investigação e em testes de Iniciativa e Percepção em cidades. Quando descansa nesse ambiente, sua recuperação é uma categoria pior (se já era ruim, você recupera apenas 1 PV e 1 PM, independentemente do seu nível).

Melancólico.
Por um trauma no passado, um amor não correspondido ou qualquer outro motivo, você é uma figura triste e sombria. Você recebe –1 PM por nível de personagem.

Míope.
Você tem dificuldade de enxergar objetos distantes. Como alternativa, acha covardia atacar de longe e nunca treinou com armas de ataque à distância. Você sofre –5 em Pontaria.

Vagaroso.
Você tem um problema em uma perna ou pé ou está acima do peso. Você está permanentemente sob efeito da condição lento (todas as suas formas de deslocamento são reduzidas à metade e você não pode correr ou fazer investidas).

Temeroso.
Você tem medo de se machucar. Como alternativa, treinou apenas com armas de ataque à distância e não sabe o que fazer quando as coisas ficam mais “pessoais”. Você sofre –5 em Luta.

Tolo.
É fácil enganá-lo. Você sofre –5 em Vontade.